

平成8年7月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第15号通巻第174号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
July 15.1996 No.174

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

新時代の幕明けが今始まる
ストリートファイターZERO2
サイキックフォース／ソニック・ザ・ファイターズ
ソウルエッジVer.II／ニンジャマスターズ
DEAD OR ALIVE

突き詰めろ!ハイブリッド攻略
ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ
バトルガレッガ／闘姫伝承／ゼビウス3D/G
戦国ブレード／ガンブレードNY／バーチャロン
バブルメモリーズ／セクシーパロディウス ほか

ニューゲームジャングル
スターグラディエイター
Super GT 24th／メタルスラッグ
ストームブレード／もうぢゃ
スーパーリアル麻雀PVI／ジグソーパラダイス

地上から宇宙へ
レイストーム
12人目は力士!!
バーチャファイター3
アトラス発クォータービューアクション
クラクラキラキラ大作戦
発売前インスト技紹介!
ラストブロンクス

別冊付録
ゲームメーカー
就職最前線'97

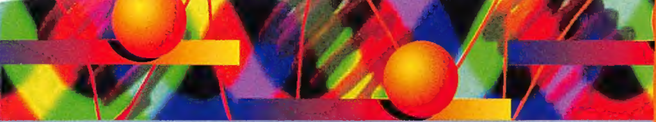
STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆! コミック第18回

1996
7.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen


TAITO FX-1
起動する次世代シューティング!!
レイフォースの衝撃から2年、
究極の最終兵器〝ロックオン・レーザー〟が再び蘇える！
今回は、2種類のプレイヤー機から自機を選ぶことができ、
パワーアップしたロックオン攻撃で、高得点を狙え！
キレ味鋭い新感覚シューティングゲーム、まもなく緊急発進!!
LOCK ON LASER



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
驚異の3Dグラフィックスが迫る！
新感覚SFシューティング
●自動的にビューチェンジを行ない、
かつてない臨場感のある戦闘シーンを演出。
●性能が異なる2種類の機体から自機を選べる
プレイヤーセレクトシステムを採用。
●敵キャラ、ボスが自在に変形する。
驚きのCG処理。
INSERT COIN(S)
INSERT COIN(S)
レイストーム
RAYSTORM™
株式会社タイトー
® 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



5ボスが超カッコイイ!

RAY STORM
レイストーム

**はじめからロックオンを狙いすぎると
すぐやられてしまうので気を付けよう。**

担当:KMT

今回で2回目の紹介となるレイストームだが、ずいぶん間があいてしまったので、あらためて詳しく紹介していこう。ちなみに、ゲームセンターに登場するのは、7月下旬頃とのことだ。

前作からの変更点について

まず大きな変更点として、画面構成が横画面、ハーフトップビューとなり、グラフィックにポリゴンを使用している点だ。このことにより、背景などが立体的に表現され、このゲームにおいて重要な高度がわかりやすくなっている。この他にも、初心者も遊びやすいように、操作方法をオートとマニュアルから選べるようになった。また、自機を性質の異なる2種類から選べたり、スペシャルアタックやハイパーレーザーなどの新システムが加えられ、ゲームのシステム面も大幅なパワーアップがされているぞ。


画面構成は変わったが、このレーザーこそ、レイフォース続編の証だ。

オートとマニュアルの違い

オートとマニュアルの操作の選択は、ゲームスタート前に行う。

オートは、Aボタンでショット＋ロックオンレーザー、Bボタンでスペシャルアタックとなっていて、初心者にも遊びやすいようになっている。ロックオンレーザーは敵をロックオンした時のみ、発射される。

マニュアルは、Aでショット、Bでロックオンレーザー、同時押しでスペシャルアタックが使える。前作のレイフォースをやり込んでいた人なら、こちらの操作方法でも問題はないだろう。



こちらがオートの操作方法。



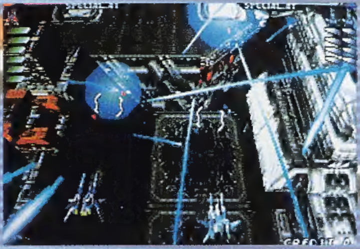
こちらはマニュアル。

スペシャルアタックとは？

スペシャルアタックとは、他のシューティングでいうボンバーのようなもので、使用すると自機から強力なレーザーがたくさん発射され、その後画面広範囲に多数の爆発を起こし、敵に大きなダメージを与える。また、スペシャルアタック使用中は、自機が無敵状態となるので、緊急回避用として使うこともできる。

スペシャルアタックは、点数表示の下にある「スペシャルアタックゲージ」がMAXまでたまっている時のみ使うことができる。ゲージがたまっていない時は、敵をロックオンレーザーで倒すとゲージがたまっていく。

詳しいことはわからないのだが、スペシャルアタックで倒した敵にも倍率がかかるようなので、今回の稼ぎは、このスペシャルアタックの使い方がポイントになるのかも知れない。


無数のレーザーが飛び散ったあとに…、

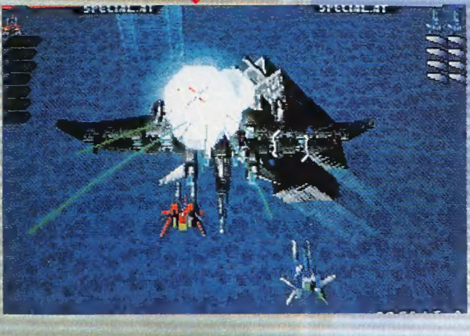

着弾して大爆発を起こす。

ロックオンレーザーを一点に集中させろ

今回あらたに加わった「ハイパーレーザー」は、プレイヤーの、その時の最大ロック数を1カ所にすべてロックした場合にできる特殊攻撃で、攻撃個所の周囲にあるロック可能な敵、施設等を巻き込んで破壊することができる。この攻撃は、通常のロックオン攻撃より強力で、大きなダメージを与えることができる。ボス戦などでは、狙う機会が多いので、積極的に狙っていこう。

また、自機のタイプにより攻撃方法も変わる。これは、次の自機紹介のところで説明しよう。


1カ所にロックオンレーザーを集中させると…、


ロックオンしたところを中心に小爆発を起こす。ちなみに、これはR-GRAY1のもの。

どちらの機体を使う？

●R-GRAY1

前作の自機である「X-LAY」にどことなく似ている。

攻撃方法も似ていて、ショットは連射可能な前方集中ショットだ。しかし、今回はパワーアップしていくと横幅が広がっていき、最終的には、ワイドショットとなる。

ロックオンレーザーは、初期ストックが5発で、パワーアップすることにより最高8



R-GRAY1。どことなくX-LAYに似ている。

発までためることができる。前作同様、各レーザー1本が1カ所ずつに飛ぶことで、次の攻撃へのレスポンスが良くなっている。ちなみに、最高倍率は128倍だ。

ハイパーレーザーは、スペシャルアタックの縮小版といった感じで、ロックしたところを中心に、多数の爆発をおこすタイプのものだ。

R-GRAY1は、ショットとレーザーの攻撃力のバランスが取れていて、かなり扱いやすい機体だ。



パワーアップするとワイドショットになる。

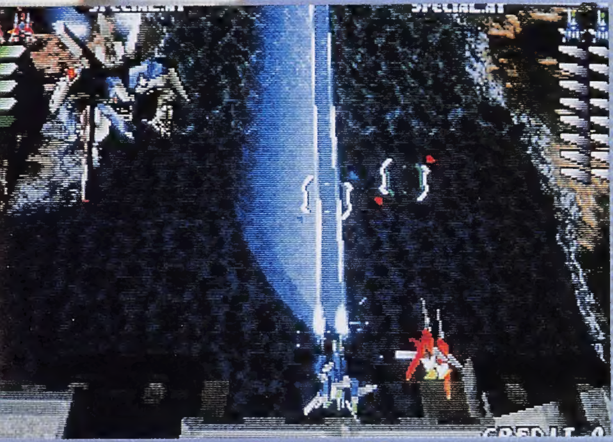


R-GRAY2。ロックオンレーザーが最大で16発も撃てる。

●R-GRAY2

今回の目玉が、このR-GRAY2だ。

ショットは前方集中型のレーザーで幅はほとんどないが、威力は高い。また、レーザーを出しながら左右に動くと、残像が出る。この残像にも攻撃力があるので、うまくショット幅の狭さをカバーしていこう。ちなみに、パワーアップすると見た目はたいして変わらないのだが、残像のつく幅がどんどん広がっていく。もちろん攻撃力もアップするぞ。



パワーアップすると、こんなに残像がつく。

ロックオンレーザーは、最初8発で、パワーアップによって、最高16発までためることができる。これだけでも驚いてしまうのだが、R-GRAY2のロックオンレーザには秘密があるのだ。R-GRAY2のロックオンレーザは貫通力があり、敵を倒した後に追加でロックをかけることができる。例を挙げると、まずAの敵だけにロックオンして、レーザーを発射する。その後、近くにいるBの敵に素早くロックをかけるとAの敵を倒したレーザーが、そのままBの敵を倒してくれる。このことにより、いっぺんに16カ所にロックをかけなくても、16ロックオンを狙うことができる（点数もちゃんとつながる）。ちなみにロックオンレーザーをあとがけした場合も、ロックオンレーザーを1発分使うので、16ロックオン以上を狙うことはできない。





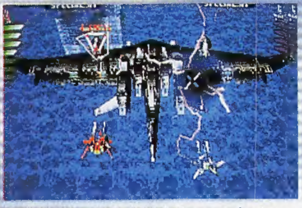
次々とロックをかけていく。するとすべての敵を破壊できる。

レーザーを撃ってから…、

詳しい計算方法はわからないが、最高倍率は256倍とのことだ。

ハイパーレーザーは、ロックしたところに大きなブラックホール状の爆発をおこす。R-GRAY1に比べると、ロック数が多いので、狙って使うのは、難しいかもしれない。

このように、R-GRAY2は点数稼ぎを意識した、上級者向けの機体だといえるだろう。

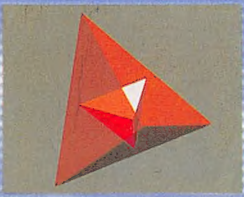


これがR-GRAY 2のハイパーレーザー。

アイテム紹介

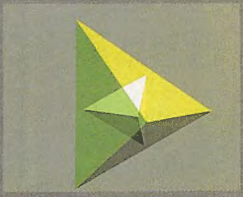
●パワーアップ

3個とることによって、ショットが1段階上がる。地道に集めよう。



●スーパーパワーアップ

1個とるだけでショットが1段階上がる。絶対逃さないようにしよう。



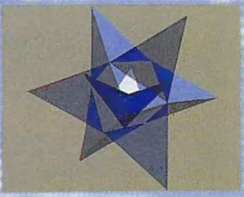
●レーザー

1個とるとロックオンレーザーのストックが1発分増える。ゲームを進めるうえで重要。



●フルパワーアップ

ショットとロックオンレーザーが最強状態までパワーアップする。コンティニューした時以外は、まず見ることはないだろう。



ステージ紹介

今回は、5面までプレイできるバージョンをプレイさせてもらったので、1～5面までの見せ場を紹介していこう。

●1面～3面（敵に占拠された地球）

1面～3面は地球が舞台となっている。

1面は都市～工場地帯での戦い、2面は海上～海上基地での戦いとなる。敵の攻撃も序盤戦だけあって、おとなしめだ。

3面は湖～峡谷で戦う。ボスの登場する滝のシーンは迫力があるぞ。

●4面～5面（宇宙空間）

4面と5面は宇宙空間での戦いとなる。

4面は、主に敵艦隊と戦っていく。この敵艦隊がかっこよく、非常に見どころの多い面だ。ステージの終わりには、巨大戦艦が待ち受けている。

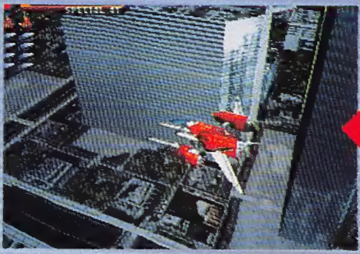
5面は、アステロイド地帯および宇宙港で、戦いの見どころは、なんといってもボスだろう。見た目も攻撃方法も、あまりにもかっこよすぎる。倒すのがもったいないくらいだ。

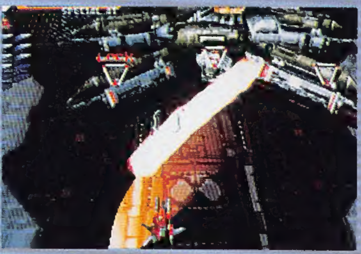
今回の紹介はここまでだが製品版では全8面になるとのことだ。この後は、いったいどんな風に展開していくのだろう？



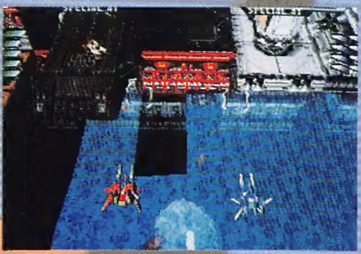


戦いへとおもむく、RIGRAY。





1ボスのレーザーによる攻撃。



敵の海上基地。ロックオンレーザーで基地の施設を破壊しろ！



2ボスのホーミングレーザーがプレイヤーを襲う。



4面からは宇宙空間での戦いになる。



プレイヤーに襲いかかる、敵のモビルスーツ（？）。



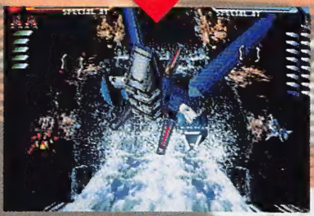
上空よりボスが降ってくる。



戦艦からレーザーが上に向かって撃ち出され…。



ここから背景の角度が変わっていき…。



3ボスのレーザーに追いつめられるプレイヤーたち。



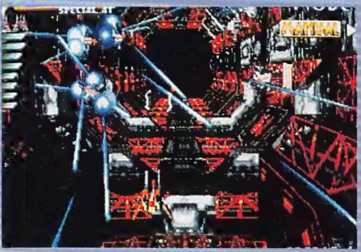
途中で角度を変え、プレイヤーに襲いかかってくる。



巨大戦艦に立ち向かうプレイヤーたち。



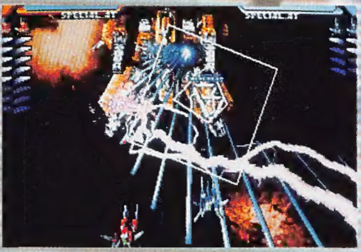
巨大な隕石がプレイヤーの進路を阻む。



宇宙港内にて、レーザーを乱射してくるセキュリティシステム。



派手な攻撃を繰り広げる6ボス。もう逃げ場がない…。



レーザー乱射モード。この攻撃見切れるかな？

続報第3弾!!

注目の「もう一人の新キャラ」初公開!!

Virtua Fighter 3

悔小路葵につぐ、VF3もう一人の新キャラ、ウワサの「太っちょ」の正体とは…

担当:FRS-N.O





今年2月に行われたAOUショーにおいて、衝撃デビューを果たしたバーチャファイター3。

当時はモデル3基板より直接出力された、ショー専用デモの出展だった。このときに旧キャラからデュラル、ジャッキー、サラ、ジェフリー、ラウ、パイのVF3版が初公開。新キャラは「悔小路葵」という、合気道を使う日本人女性キャラが追加された。

AOUから4ヵ月近く新情報が一切無かったバーチャファイター3だが、ここにきて注目すべきもう一人の新キャラが発表された。

彼の名前は「鷹嵐」。見た目どうり日本のスモウレスラーだ。27歳・O型。

これまでのウワサでは、

・外見は太め。体は筋肉質というよりも、脂肪の質感。

・日本人らしい。流派は日本の国技の予定。

……と、こんな程度の情報しかなかったが、実際に実物のCGが発表となったいま、どんな感想を持っただろうか。

スモウ、というと「やはりウルフ、ジュフリー系の重量級か」と思うかもしれないが、思ったより(というより見かけより)動きは重くないかもしれないぞ。

もともと、鈴木裕氏にインタビューしたとき、もう一人は、太っちょにしようと思うんですよ。コミカルかシリアスなキャラになるかな何ともいえないんですけど、瞬発力を生かしたキャラにしようと考えています。

このコメントに瞬発力、という点に注目。この短かいコメントから、今までの格闘ゲームに存在したスモウレスラーとは確実に一線を画したキャラになりそうな予感が…。

そして、ここまできたら残るはアキラ、サラ、カゲ、ウルフ、シュン、リオンたち旧キャラのVF3版。最初になってまた情報の公開が急加速し始めたVF3。完成も我々が思っていたより早そう。彼らを操れる日は近い…。

クラクラ キラキラ 大作戦

特報!!

アトラス新作はクララが主役!

あの豪血寺一族のアトラスからのこの夏の新作はクララが主人公のアクションゲーム。2P側の女の子は双子の妹、キララちゃんだ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡



アトラスが、しばしの沈黙を破り、新作のゲームを開発中という情報を入手。早速新作第一弾の情報を手に入れたぞ。

アトラスでは、このほかにもまだアーケード用の新作が2本控えているとか。そっちのほうも情報が入り次第お伝えしていくので期待していてくれ。

今回紹介する新作ゲームは、その名も「クラクラキラキラ大作戦」。名前だけ聞いても分かるとおり、クララが主人公のゲームだ。

でも豪血寺一族のような格闘ゲームではない。「えっじゃあどんなゲームなの?」。

答えは、ナナメ見おろし型のキャラクターアクションシューティングゲームだったのだ。



魔法の国を舞台にクララとキララが大活躍!!

クウォータービューのキャラクターアクション

斜めから見たアクションゲーム。こう説明するのが一番わかりやすいだろう。ゲームの画面を見てみればもうどんなゲームか分かってもらえたでしょ。アーケードでこういったタイプのアクションゲームが出てくるのは久しぶりなので、このテが好きな人は期待だろう。

ゲームの舞台となるのは、魔法の国「ミラクルワールド」、クララの故郷でもある。クララはミラクルワールドから人間界に修行に来ていたのだった。

プレイヤーはこの魔法の国を舞台に、まか不思議な敵キャラたちとハチャメチャアクションを繰り広げるのだ。ステージには色々な仕掛けやアイテムなどが盛り込んであって、ステージの最後には大ボスが控えている。

今度のクララがアクションゲームになって、どのような活躍を見せてくれるか?クラランはもちろん、一緒に戦う「キララ」や「グレイ」たちの活躍も見逃せない。

アクションゲームだけに、様々な細かいアクションや、アイテム、敵キャラ、ボスなどなど。見逃せないポイントは多いぞ。

まだゲームの画面が出来たばっかりなので、詳しいことは分からないが、画面を見る限り期待が持てそうだ。

当然(?)変身もするぞ!

クララといえば変身。そう、あのスーパークララも当然ながら登場するぞ。妹のキララちゃんも変身する予定。

変身すると一体どのようなパワーアップがあるのか?変身するための条件は?変身していられるのは時間制なの?変身したまま戦えないのか?など、まだ謎の部分は多いが、「スーパークララでなきゃイヤなんだぁ!!」という諸君は今後の展開にチェックを入れておこう。ちなみにもう1人のキャラ、グレイが変身するかは謎である。



クウォータービュー（見おろし型）のアクションゲームだ。ショットとアタック、ボムで攻撃。



もちろん変身します。「スーパークララ登場！」。



敵は動物に変えられた人々。助けてあげるとボムのパワー（ピュアゲージ）が溜まっていくぞ。

プレイヤーキャラクターは2人と1匹!?

そう、このゲームでは、クララだけではなく、全部で3人のプレイヤーキャラクターが登場する。

一人は、クララの妹である「キララ」。クララは3人姉妹で、このキララちゃんは三女で、双子の妹だ。

もう1人は、ミラクルワールドの近衛師団隊長の息子である「グレイ」。魔法により半人間半動物の姿に変えられてしまった。

プレイヤーはこの3人(?)の中から好きなキャラクターを選んで戦うことができるのだ。

あと、登場するキャラクターでは、成長するオプション「ピュアエッグ」がいる。このキャラはプレイヤーのオプションとなってついて回る。写真を良く見てもらえば分かるだろう。

このピュアエッグは、プレイヤーの手助けとなる「ボム」を撃って手助けしてくれるぞ。

肝心のゲームシステムのほうはまだ見えていないが、ショットボタンによるショット、近距離戦用攻撃のアタック、回数制限のあるボムなどがあるのははっきりしている。

ほかにも、ダッシュ、ロックショット、ダッシュアタック、ピストンアタックなどの特殊なシステムが予定されているぞ。

クララとキララとグレイどれを選ぶ?

3人のキャラクターたちは、その姿が違うだけでなく、攻撃方法や変身した姿などが違ってくる。どのキャラクターを選ぼうか?

クララのアタック攻撃は豪血寺一族のときに使っていたハンマー（ミラクルアタックのヤツね）を使って攻撃する。

キララちゃんのアタック攻撃は何とモーニングスターを使って攻撃するぞ。

グレイのアタック攻撃は、その姿から想像できるように、素手での攻撃となる。

全キャラ共通の攻撃ではあとショットとボムがあるが、これも各キャラ違ったモノになりそうだ。

次のページで、3人のキャラクターたちとストーリーを紹介しているので、キャラクターのことをもっと知りたいという素直なキミは、次のページへと進むのだ。



赤いのがクララで、もう一人の青い色のキャラがキララちゃんだ。



キャラセレクト画面。さてどっちの娘を選ぼうかな（グレイは?）。



対ボス戦らしい。オプションの妖精「ピュアエッグ」がいるぞ。クララは特殊移動の転がりをしているところ。

～ものがたり～

魔法の国「ミラクルワールド」…。
ここは人間界で修行（頭首争奪格闘大会?）しているクララの故郷。そして、この物語はクララが人間界に行ったあとの出来事。
ミラクルワールドに代々伝わる魔法石「マジカルオーブ」。この石は、持つ者の願いを何でもかなえてくれるという言い伝えがあった。
しかし、この国の人々は私欲に使わず、国の守護石としてその力を王家に委ね、安息と平和を願った。
ミラクルワールドは、何の争いもなく平穏な日々が続いていた…。
そこへ突如、この国と相対する無機質な機械だけの帝国、「スクラップエンパイア」が、「マジカルオーブ」を奪うため攻め込んできたのだった。
王家の第一王女で、クララの姉でもある〝ウララ王女〟は必死でオーブを守ったが、抵抗も虚しくオーブと共にさらわれてしまう。
「スクラップエンパイア」の創造主である「フラッシュ」は、オーブを使い、ミラクルワールドの人々を動物に変えて自らの配下にし、この国を我が物にせんと考えていた。
動物に変えられた人々は「スクラップエンパイア」の機械に乗せられ、ミラクルワールドを機械帝国にするために働かされた。
魔法結界を張って難を逃れたクララの妹「キララ」と動物に変えられてしまったウララ王女の恋人「グレイ」は人間界にいるクララにこのことを伝えた。
「待ってて！ウララお姉ちゃん!!クララが必ず助けてあげる！」
こうしてクララ、キララ、グレイの3人によるミラクルワールドの平和とウララ王女を救い戻すための「大作戦」が今、ここに始まった……。

ウララ王女を救うため大作戦開始だ！

しかし、クララが魔法の国から修行に来ていたとは知らなかった。しかもそれだけじゃなく、3人姉妹で双子の妹がいるなんて驚きだ。さらにそのお姉さんは、ミラクルワールドの王女なのだという。まさに今語られる事実。
それはさておき、さらわれてしまった王女「ウララ」姫とマジカルオーブを取り戻すため、機械帝国「スクラップエンパイア」に乗り込んで大暴れだ！
というのが今回のストーリーのあらましだ。詳しくは左のストーリーを読もう。
ゲームはさっき説明したようにアクションゲームで、面クリア型だ。

敵のことについては語られていないが、どうやら敵は、「機械帝国」らしいので、敵キャラもそのような敵キャラ(?)がたくさん出て来るに違いないぞ。
キャラクターの紹介のほうを見てみると、クララの年齢が豪血寺一族2のときの13歳から15歳に成長している。見かけのほうは成長していないようだが…。
そういえば、豪血寺一族のときのクララのボイスは三石琴乃さんだったが、今回はどうなのだろう?また、キララとグレイのボイスは?気になるところである。

クララ

もうお馴染み、豪血寺一族で大活躍したクララちゃんである。今回はミラクルワールドで大作戦を演じてくれるぞ。
魔法のステッキ、ミラクルハンマーは健在で、変身してスーパークララにもなってしまう。コスチュームもリニューアルしてていい感じ。2等身キャラのコミカルなアクションに期待しよう。

プロフィール

ミラクルワールド王家の娘。三姉妹の次女で双子の姉。自由奔放で楽天家。
現在、修行のため、人間界に降りていたが、ミラクルワールドの危機をキララから聞き、戻ってきた。
年齢…15歳
誕生日…1981年11月12日
血液型…B型
身長…158cm(スーパー時　168cm)
体重…おしえない
3サイズ…
ノーマル時
B/?(78)　W/?(53)　H/?(80)
スーパー時
B/87　W/56　H/88





クララの得意技、ハンマー攻撃だ。強力そうだ。



スーパークララがなつかしい攻撃をしているぞ。スパークセイヴィーングだ。

キララ

プロフィール

同じく王家の娘。三姉妹で三女で双子の妹。いつもニコニコしていておっとりしているように見えるが、几帳面で芯は強い。少々心配性なところがある。

本人は気づいていないが、ちょっとアブナイ所あり。

マジカルオーブが奪われ、結界が破られたのを察知し、自らの魔法で防御したため、動物になるのを免れた。

年齢…15歳
誕生日…1981年11月12日
血液型…AB型
身長…160cm(スーパー時　169cm)
体重…なに？
3サイズ…ノーマル時
B/80　W/55　H/82
スーパー時
B/89　W/57　H/88



キララのアタック攻撃はモーニングスター。デッカイ。

今回初登場で注目の、クララの双子の妹、キララちゃんである。クララ同様に活躍してくれることと思うぞ。

クララとは違い、星形のステッキを持っている。変身後の姿が非常に楽しみである。

星形、星、スター、というワケで（?）モーニングスターを使って攻撃するぞ。期待したい。



グレイ



最後に紹介するのは、ミラクルワールド近衛師団の隊長の息子で、王女（クララの姉）ウララ姫の恋人というオイシイ設定のクールガイ、グレイである。

今はオーブの力により半人半動物の姿になってしまっているが、きっと変身が解ければ色男に違いない。

プロフィール

近衛師団隊長の息子。次期団長になるためにミラクルワールド中を武者修行に出ていた。三姉妹とは仲が良く、長女のウララとは恋愛関係にある。

つまり、国王候補である。普段はクールに決めている（?）が結構そそっかしい。

旅も終わり、彼女らの住む屋敷に向かう途中、異変に気づきとっさに魔法防御をしたが間に合わず、中途半端な動物(半人間半動物)に変えられてしまった。

年齢…21歳　誕生日…1975年8月10日
血液型…O型　身長…180cm(スーパー時　同じ)
体重…78　3サイズ…男のサイズが聞きたいか？

ついに使える日が!!

キースを我が手に

あの強力サイキッカー、
キース様使用コマンドを本日公開!!

担当：トロッコ松山



キース技表一挙公開!!

サイキックフォース PSYCHIC FORCE

ボスキャラ・キースの使用コマンドと、
サイキック開発者インタビューをお届け!

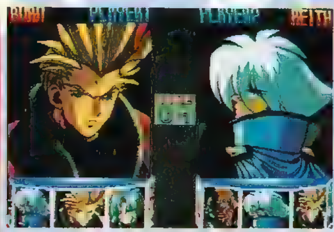
キースさんいらっしゃい

前述の操作が成功すると、通常はCPU戦の敵としてしか登場しないキースが、キャラクターセレクト画面に現れるのだ!

なお、1P側と2P側は別々に管理されているため、両側でキースを使う場合には個別に操作を行う必要があるのだ。画面の中で1P側のキースが動いているからといって、2P側も使えるって訳じゃないから気をつけよう。

キースを選んだ後にコンティニューした場合は、継続して選ぶことができるけど、コンティニューカウントがゼロになってゲームオーバーになった場合は、再びキース出現操作をやり直さなくてはならない。

以上がキースを使う際の注意だ。出し方を失敗して1コインをムダにしないよーにな。



2Pキース様のほうが人気あるという噂。

超能力の性質大解説

とりあえず前々号でCPUキースが使ってくる技の性質の解説をしたが、プレイヤーとして使用するキースの能力も、CPUのそれとさほど変わりはない。

ここではキースの超能力技について、プレイヤーとして使う側からそれぞれの解説をしておこう。…何か超能力とか解説とかって言うと怪しげな科学雑誌みたい。

フリジットランスを投げよう

相手に向かって一直線に飛んで行く氷の矢がフリジットランス。グラフィック上は一本の矢だが、実は多段ヒット技。

わりとサイコゲージ消費量が少ないので、ゲージが満タンであれば3発までゲージ充塡ナシの連続投射可能。

投射速度は速いが、ホーミング性能が弱い。投射後のスキは少なめとは言え、至近距離でヒラリとかわされた日にゃーさすがに超能力集団の頭目といえどもお手上げの巻。

生で投げるより、連続技のシメとして使うことを薦める。

フリジットスパインを展開しよう

自分の周囲360度にやたらと攻撃的な氷のシールドを展開する技。

出てしまえば強力だが、一度ガードされると『攻撃判定』がなくなってしまうので、オートガード、バリアガード反応がニュータイプ並みの相手に至近距離でバリバリ出していると、いともたやすく逆襲を受けるので注意。

結界の隅などでは、相手の落下復活時にスパインを重ねるなどの攻めがそこそこ有効だが、前述したように至近距離ガードされたら反撃を受けるので、調子に乗って重ねまくっていると泣きを見る。

守りと攻めが一体になった非常に攻守に優れる技なので、突っ込んでくる相手を迎撃したり、ダッシュ合戦の最中に出すと効果的だ。

防御として使う場合には、相手のクイックダッシュを見てから出しても、殴られて技が消されることが多々ある。過重な信用は禁物。

相手の超能力技もかき消せるので、とっさのバリアガード代わりに使うのも可能だ(もちろんバリアガードのほうが早くてサイコゲージも消費しなくて済む)。でもソニアのテラディスチャージにはなぜか打ち負けてしまうので、張り合って使わないよーに。

壁際だと連続技として大いに活用できるが、結界中心部で弱→弱→強→スパインを入力しても、相手が離れ過ぎて入らない。チョホホ。



画面端で重ねてる図。

フリジットプリズンで凍らせろ

「凍れ」の声と共に、氷の結晶をバラ撒いて、相手を氷結してしまう技。わりと攻撃範囲は広いが射程はイマイチ。

凍らせたら急ぎクイックダッシュで近づいて連続技。バーンのトライアングルヒートと違ってコマンドの追加入力がないので、ただ凍らせただけではちいとも効果ない。

なお、『結界の中心で相手を凍らせてしまった』場合は、ダッシュで自分を氷の結晶に押し付けて、結晶を移動させて壁際に持って行った後に連続技。

でも相手が凍っている時間は2秒強なので、氷をあんまり長い距離を押していると相手が復活してしまうので注意。

壁から跳ね返った相手を凍らせても、やっぱり攻撃は一発しか入らないので損な気分。



氷を押すキース様。調子に乗ったら氷割れちゃうぞ。

フリジットシェルで超能力シャットアウツ

自分の周囲に氷のシールド

キース出現コマンド

コイン投入後、全ボタン（3ボタンとスタートボタン）をセレクト画面がフェードインするまで押し続ける。

超能力技

フリジット　ランス	＋ 弱	30%
フリジット　スパイン	＋ 強	35%
フリジット　プリズン	＋ 強	40%
フリジット　シェル	＋ 弱	50%
ブリザード　トゥース	＋ 強	60%



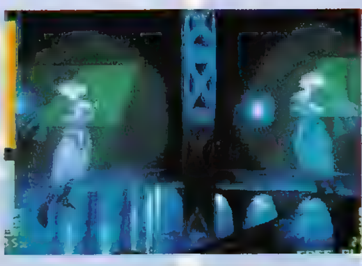
を張り、相手の攻撃を遮断する便利な技だ。有効期限はゲーム上のタイムで約17秒。

遮断できる技は、『相手の超能力攻撃技全般』『通常ショット』これらの攻撃。

しかし、『バリアガード弾き』『通常殴り技』をくらうことによって、シェルは無効とされてしまう。シェルを張ったからといって安心していると、バリアガードでシェルを消されたり、命知らずなクイックダッシュ殴りの餌食だ。

昔から言うではないか。『張って兜の緒を締めよ』違うか。

しかし、この便利なフリジットシェルにも天敵がいる。



キース対キースでもバリアは有効。

それはウォンの『完全な世界』。これぱっかしはさすがの超能力集団以下略のキース様とはいえ防ぎようがないのだ。

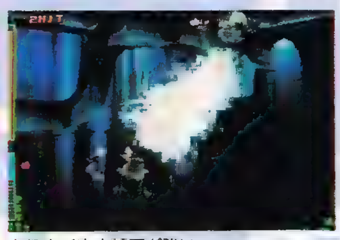
ブリザードトゥースでパックリ山本

サイコゲージの60%を消費して打ち出されるのがこの技である。遠距離でヒットすれば2HITだが、密着状態で当てれば4HITとなる。でもさほどダメージは変わらない。

この技の優れている所は、何と言ってもホーミング性能。コマンドを入力して打ち出される間に相手が移動していても、トゥースにちゃんと方向補正がかかって、打ち出される瞬間に相手の位置めがけて射出されようにできとるのだ。

キースがブリザードトゥースを発射しようとした時に相手が正面にいて、発射体勢を確認してから右横にダッシュして逃げたとしても、トゥースはちゃんと右斜め方向へと飛んでいくのだ。だから、

『キース様のシリからブリザードトゥースが出た！』としても、別に何ら問題ない。



とにかく方向補正が強い。

対戦用キースの基本戦術

ラスボスとして君臨するキースだが、基本性能に関しては特に凄まじく抜きん出て秀でているという点はない。

キャラクターのアドバンテージとして言えば強力な必殺技がそろっているというぐらいだ。その中でも強力と言われるフリジットシェルに関しても、それほど万能とは言い難い。

やはり他のサイキックキャラと同様、こまめにダッシュしスキをつき、ひとつひとつの技を確実にヒットさせていくのが勝利への鍵だ。超能力技の性能に頼りきったプレイでは、連勝は難しいぞ。

シェルを活用しよう

何らかの行動に移る前に、ゲージに余力があればフリジットシェル。これは基本中の基本だが、間違っても相手のクイックダッシュが届く間合いでのシェルは厳禁。

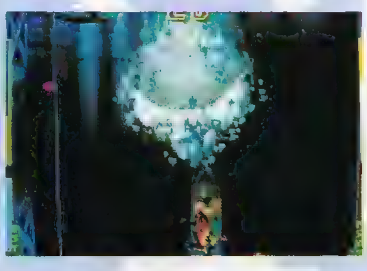
シェルを張る際、相手の取る行動はただ指をくわえて見ているか、ダッシュで突っ込んでくるかの2択。

様子をうかがうだけのプレイヤーは問題ないが、突進してくるプレイヤーには、シェルを張り終わると同時に、超能力技を見舞ってやろう。シェルのコマンドの入力が終わると同時に攻撃必殺技のコマンドを入力するのがポイント。

シェルをつけたからといって、やみくもに突進していってもバリアガードで消されるのがオチである。フリジットシェルの意味は、あくまでも『相手の超能力攻撃を封じる』だけと覚えておこう。殴り合いにおいては常にフィフティ・フィフティなのだ。

シェルを張ったからと言って、後先考えない無謀な攻めではサイコゲージのムダ。超能力を封じられて、攻めあぐねている相手にいかにこちらの攻撃を当てていくかがポイントになるわけだ。

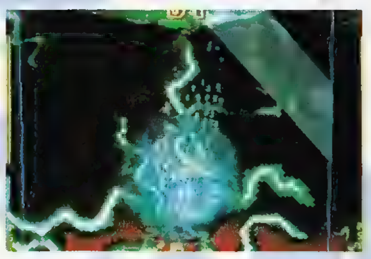
自分がシェルをつけている状況では、相手が狙ってくるのはひたすら逃げるか殴りを狙うかの2択しかない。が、こちらはそれに対して殴りの他に超能力技で攻撃することができるというアドバンテージを持っている。



シェルの中からトゥースを撃つと、ちょっと見切られにくい。

ダッシュからめつつ相手に付きまとい、フリジットスパイン、フリザードトランスなどでこまめに攻め立てよう。

愚かにも敵が超能力攻撃を敢行してきた場合は、迷わずダッシュで突進して殴りかかるべし。



まず出さないと思うが、相手が超能力を出したら迷わず突貫。

ダッシュからの必殺技も忘れるなかれ

ダッシュ中にコマンドを入力しておき、ダッシュが終わると同時に必殺技。まぁ基本中の基本だが、キースにはこの攻撃をフルに生かせる2つの必殺技、『フリジットスパイン』『ブリザードトゥース』を持っている。

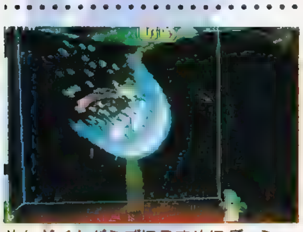
スパインは見た目通り360度攻撃できるという優れモノで、このゲームの性質（全方向バトル、ね）に適応しまくった優れた必殺技である。

それゆえ、ダッシュで撹乱しつつのスパインというのは非常に有効な攻撃法となっている。攻撃方向を限定しない奇襲はかなり使えるぞ。

トゥースを使う場合は、この技の優れた方向補正能力に重きをおいたものとなっている。ダッシュからトゥースを出す場合、出るまでの時間は若干必要とされるが、相手が移動中であればいきなり射出されたトゥースはかなり回避しづらいだろう。トゥースが出るのを見て突っ込んで来た相手は、まんまとトゥースのエジキとなること請け合い。

が、ダッシュ→トゥースをあんまり頻繁に繰り返してると、容易に読まれるので注意。





めんどくさがらずにこまめにダッシュしようね。

リプレイ S ウォン

担当：ACE

非情ともいえる強さを誇る超能力「完全な世界」&「戒めの洗礼」の使いどころがポイント。

2人の相性と狙い

今回はバーンVSウォンの対戦リプレイをお届けしよう。

まずウォンの基本戦法は「虚空の幻影」を保険に「戒めの洗礼」をばらまきつつクイックダッシュからの連続技を狙い、スキあらば「完全な世界」でアドバンテージを取っていくというものである。これに対しバーンはフレイムシュートで遠距離から相手を揺さぶり、隙を見せたところにクイックダッシュからの連続技を狙う。しかしバーンの決め手である弱→強フレイムシュートといった連続技はウォンの「虚空の幻影」に封じられているといってもいい。決定打を欠いたバーンとマイペースなウォンの対戦、さっそくリプレイに入ろう。

●開幕時の選択

今回の対戦では互いに距離を取って様子を見たが、バーンはその群を抜く近距離攻撃の性能をいかして相手に張り付き開幕と同時に打撃を重ねてもいい。他の選択肢としては遠距離からのクイックダッシュやフレイムシュート、そして様子見といったところ。

これに対しウォンはバーンが打撃を重ねにきた場合は投げ、もしくはバリアガードやダッシュで様子見といったワリと受け身ぎみな開幕戦である。

対戦リプレイ

まずは中間距離で様子をうかがいつつ牽制し合う2人。つかず離れずと移動しつつ、開始の声を待っている。

そして「GO!」という合図とともにバーンがクイックダッシュで突っ込んだ。が、ウォンはあざ笑うが如くこれをダッシュでかわす。パンチが空を切り追撃する機を逃したバーンもすかさず距離を取り開幕時の攻防は波乱を巻き起こすこともなく終了、ここから遠距離戦にと勝負の流れは変化した。





まずバーンが通常弾とフレイムシュートをばらまいてウォンを牽制。これはウォンの「完全な世界」を警戒してのこと。通常ウォンにとって遠距離戦とは「完全な世界」を使う絶好のチャンス。しかしこれを熟知しているバーンに対しうかつに発動させようとするとフレイムシュートで出かかりを潰されてしまう。実際、



このバーン側の戦略は功を奏しウォンの先制を防ぐ結果となった。

しかしこの攻防だけではゲージがなくなった瞬間に危機が訪れると考え、接近するバーン、中間距離からウォンが通常弾を打つと読み、クイッ

●VSバーン戦での「完全な世界」の使い方

本文でも解説したように対バーン戦ではいくら距離があるといっても安易に「完全な世界」を発動させることは危険である。

もし安全かつ確実に発動させるなら弱弱弱強といったゲージが消費しない連続技を決めた直後がベスト。もちろん連続技ヒット後壁があろうとなかろうとかまわない。

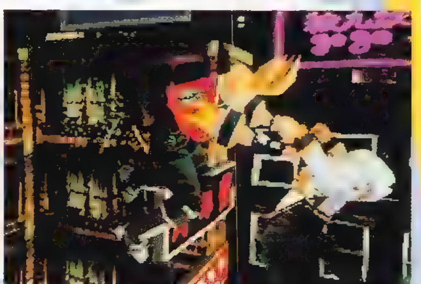
ウォンの決め手となるこの技、ゲージをすべて消費するといったリスクもあるので慎重に使おう。

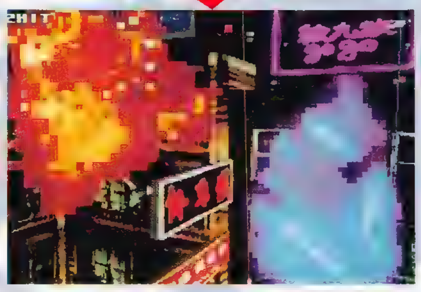


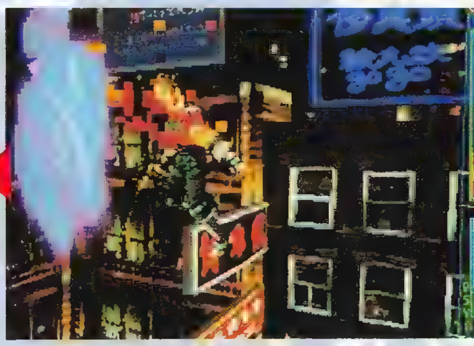
●弱強フレイムが決まる条件

VSウォン戦ではバーンの主戦力である〝弱・強フレイムシュート〟も「虚空の幻影」の前では役に立たないことが多い。

しかし弱強で相手を壁に叩きつけたならかわされることはない。また相手のゲージがなければ当然つながる。









サイキックフォース・バーンV

担当：GYU

フレイムシュートと近距離攻撃でウォンの特殊な能力をいかに防げるかが勝利への鍵!

クダッシュ。読みが当たりすかさず弱強フレイムシュートと連続技を狙うバーン。
　しかし弱強がヒットしたところでウォンが「虚空の幻影」で切り返しフレイムシュートの硬直中のバーンに弱弱弱強の連続攻撃を決める。さらに「戒めの洗礼」で追撃するウォンに対してバーンはすかさずバリアガードを張ってこれをしのいだ。

●「虚空の幻影」後の連続技
　「虚空の幻影」で硬直中の相手に回り込んだらもちろん連続技を決める。
　まず相手を壁に叩きつけることが可能なら弱弱強→「戒めの洗礼」→追い打ちが安定。また壁を利用できないとしても相手が自分の右上にいるといった条件付きで弱強→「戒めの洗礼」→追い打ちが決まる。
　これら以外の状況ならゲージを温存させるためにも弱弱弱強にしよう。

　この後互いにクイックダッシュで相手の懐に跳び込み、バリアではじかれるといった攻防が数回続き、これ以上は無駄と悟ったところで互いにいったん退いてゲージを溜め始める。
　そしてバーンがリードを挽回しようとクイックダッシュで接近、これを読んだウォンの「戒めの洗礼」がヒット。追い打ちを決めたところで吹き飛んだバーンが壁にゆっくりと激突しウォンがさらに「戒めの洗礼」を放ったが、バーンこれをなんとかバリアガード。そしてお互い多少距離をとって様子見となったが、この時点でバーンがウォンにかなりの差を開けられてしまった。
　もう後がないバーン。が、ここで闇雲に放った一発のフレイムシュートが流れを変えた。
　フレイムシュートに対応しきれずとっさにガードポーズをとったウォンが壁に叩きつけられる。当然バリアを張って態勢を立て直す。位置的にも具合が悪いと考えたウォンはここでバーンにクイックダッシュで突っ込んだ。
　これに素早く反応したバーンの弱強連続攻撃がヒット。そして「この後はフレイムシュートがくる」と読んだウォンは「虚空の幻影」で切り返したが、この「虚空の幻影による反撃」をさらに読んでいたバーン、強攻撃からキャンセルでトライアングルヒートにつないだ。そしてこのトライアングルヒートがバーンの背後に出現したウォンを見事キャッチ。
　バーンは落ち着いてゴッドフェニックスにつなぎ、壁に叩きつけられたところにダッシュ大攻撃をきめてKO。非情にきつい内容だったが、相手の攻撃を完全に読み切ったことが勝利に結びついた。











●「虚空の幻影」にまつわる攻防
　ウォンは相手の攻撃をくらった際に「虚空の幻影」で相手の背後に回り込むことができる。
　例えばバーンの弱強フレイムシュートに対しては強攻撃とフレイムシュートに「虚空の幻影」を合わせることができるわけだが、必ずしもこれが有効とは言い難い。
　まずバーンが弱強後にフレイムシュートではなく単にダッシュしたのならゲージの無駄遣いとなる。
　またフレイムシュートの代わりにトライアングルヒートを出したなら背後にワープした瞬間に捕らえれてしまう。この後バーンにゲージが残っていれば大ダメージ確定だ。しかしこういったバーンの対「虚空の幻影」攻撃を読んだ上で使い分ければいいだけのこと。あえて「虚空の幻影」を発動させずにトライアングルヒートをガードしてしまえば連続技をきめるチャンスとなる。
　つまるところ読み合いだ。







僕に愛を下さい…

エミリオ

使い方がいまいちよくわからない…
そんなあなたに光を……！

担当：ワイルダーKEI



エミリオを使っていると、超能力の出が遅く、相手に当てようと思っても当たらずに、逆にクイックダッシュで突っ込まれてやられてしまう…硬直が長いのも加えて、とても使いにくい。連続攻撃も壁に叩きつけないと超能力がヒットしない…そう思っているあなた…それはちょっと違いますよ。それは、エミリオで他のキャラと同じようなことをしようとするから、使いにくく感じるのだ。このゲームは、ひとキャラひとキャラ、その個人特有の攻め方が存在する。

その攻め方を紹介しよう。

超能力の数々

エミリオの超能力は、直線的なものが多い。シャイニングアローしかり、アークエンゼルしかりだ。プリズムシールもその内の1つだが、相手を吸い込む範囲がなかなか広い。飛ぶスピードが遅いのが難点ではあるが、接近戦レンジと遠距離戦レンジの中間ぐらいのところで放つと、なかなか効果的。バリアガードをされた場合は仕方ないが、少しでもダッシュで逃げるのが遅れると、プリズムシールの玉が、「ひょい」と移動して相手を捕らえる。

しかし、本当にはずしたときのことを考えると怖いので、いろいろと仕込みが必要だ。

外したときが怖いといえば、アークエンゼルもそう。この超能力も隙が大きいので、できる限り、遠くから撃つようにしたい。そうすれば、バリアガードがギリギリで間に合う。

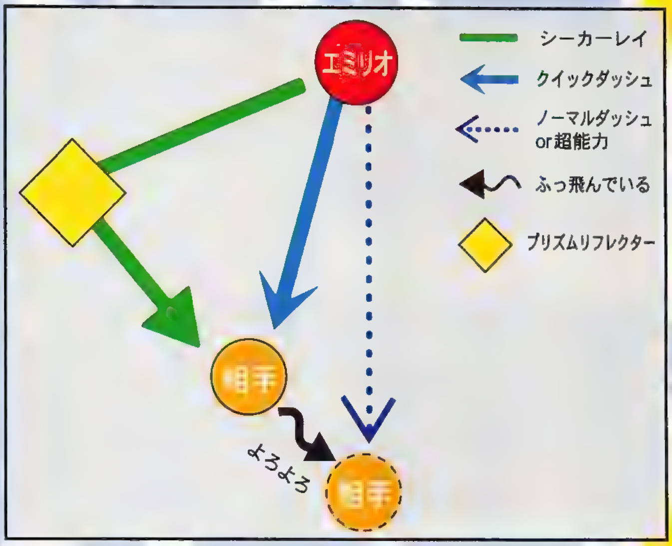
仕込みも上手になる

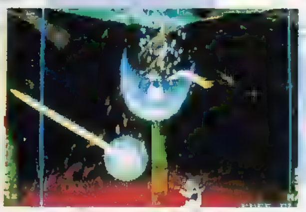
さて、ここで、プリズムリフレクターとシーカーレイの登場だ。この2つの超能力は、いつも寄りそう、とても仲の良い理想の夫婦のようなもの。その使い方を紹介しよう。

最初は、1つだけを画面上に配置しよう。置く場所は、とりあえずどこでも構わない。

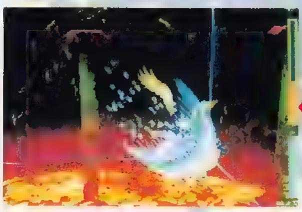
ここからが問題。リフレクターを置いてからの行動は、いったいどうすればよいか？これには、主に3つの方法がある。1つは、自分と相手、そしてリフレクターの位置関係が、三角形で結ばれるような感じに移動する。この配置が完了したら、シーカーレイを撃ってみよう。シーカーレイを撃ったあとの行動はいろいろとあるが、代表的なのは、クイックダッシュで突っ込むかシャイニングアローなどの超能力を使う、の2つだ。

しかし、シーカーレイが相手にヒットした場合にすぐクイックダッシュで突っ込むと、相手を捕らえることはできない。ある程度、相手のふっ飛ぶ方向を予測し、ノーマルダッシュやクイックダッシュ→Ⓟ+Ⓖでブレーキ→再びクイックダッシュと、軌道を修正しなければならない。これで相手に近づくことができたら、肉弾攻撃を行おう。この後はすぐにダッシュで相手から離れてサイコゲージを溜めるか、ダウンしている相手のところにリフレクターを置きつつ離れるようにしよう。場合によっては、シーカーレイ・弱→弱・強→プリズムシールというコンビネーションが可能だ。



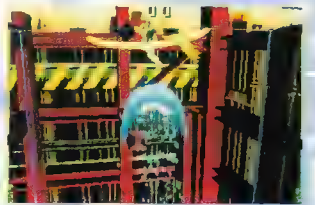


このままでは捕らえられないので、Ⓟ+Ⓖでブレーキ。



再びクイックダッシュで追い駆けよう。

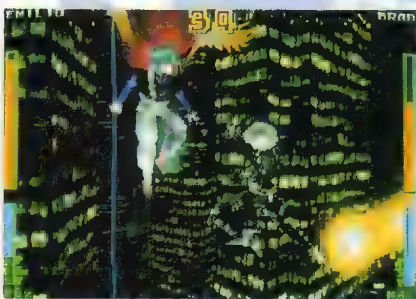
相手がこのコンビネーションに慣れると、シーカーレイを撃った瞬間にクイックダッシュで近づき攻撃してくる。それを防ぐのがシャイニングアローだ。これはもう完全に先読みで出す。そうしないと、出かかりを止められてしまうぞ。これが、三角配置での攻防だ。三角関係？



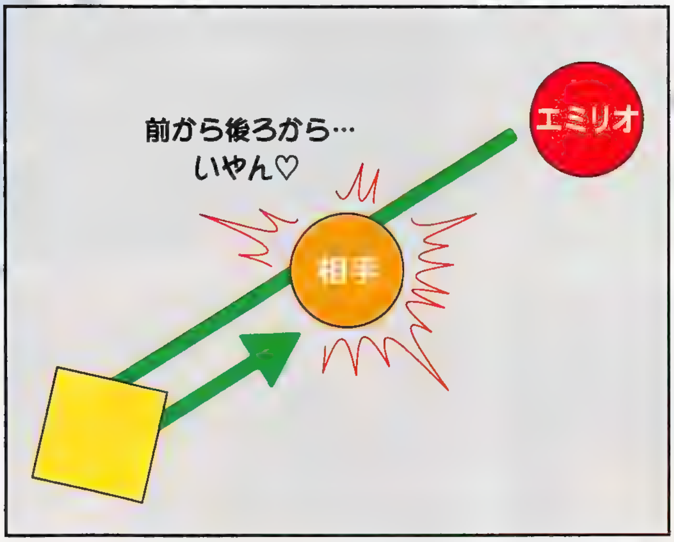
突っ込んで来る相手を射抜け！

お次は、エミリオとリフレクターを1本の線で結んだとき、その真ん中に相手がいるとき…つまり、自分、相手、リフレクターが、惑星直列のように直線で結ばれるような位置関係だ。

これは、もしシーカーレイを撃ったあとにダッシュで突っ込まれても、シーカーレイが戻って来て相手を撃墜して



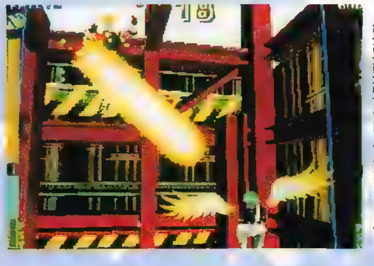
背後から襲ってくる光の筋！



くれるというものだ。

この方法を行うときは、なるべく壁近くにリフレクターを配置するようにしたい。そのほうが、相手との位置関係を直線上にしやすいからだ。

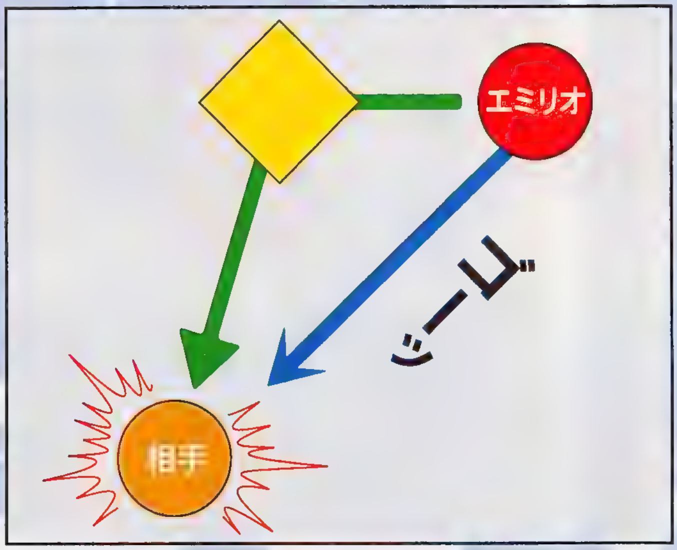
この時、もし相手が一撃目のシーカーレイをくらったら、シーカーレイ→シーカーレイ→弱弱弱強というコンビネーションが可能。この場合自分が壁を背にしていることがほとんどなので、弱強・超能力とやってもつながらないので、肉弾攻撃だけを行おう。


最初の一撃がヒットすると…、


反射してきたシーカーレイで2ヒット。あとは弱弱弱強を決めよう。

そして、3つ目。これは常にリフレクターの辺りをウロウロし、リフレクターを味方に付けつつ相手にプレッシャーを与えるというものだ。イメージとしては、肩の上に乗っかっているキャノン砲だ。戦法としては、三角法に近いものがある。これでシーカーレイを撃ち、超能力を出したりクイックダッシュで突っ込むかになる。

こういう風に考えていると、リフレクターは他キャラと闘っていく上で、非常に重要な能力である。常に、画面上に1つはあるようにしたい。リフレクターの出ている持続時間は、画面上に出ているタイムカウントで、約28秒だ。



肉弾戦を極める

しかし、リフレクターばかりにこだわっていると、シーカーレイの隙を突かれ、あっという間に体力を奪われてしまう。

そこでだ、常にダッシュで動き回り、隙あらばクイックダッシュで突っ込んで攻撃を仕掛けよう。リフレクターは、その合間に出せばいい。相手に、「なかなか近づいてからの連続攻撃ができない」と思わせるようにしたい。リフレクターを使っての戦術も大事だが、肉弾戦もウオン並みに必要だ。バリアガードで相手を弾いたら、すかさず突っ込む、ノーマルダッシュの回数を減らしてクイックダッシュを多くする…というように、好戦的なエミリオから始まり、徐々にリフレクターを使っていくようにして丸くなっていこう。


今だ！突っ込め!!

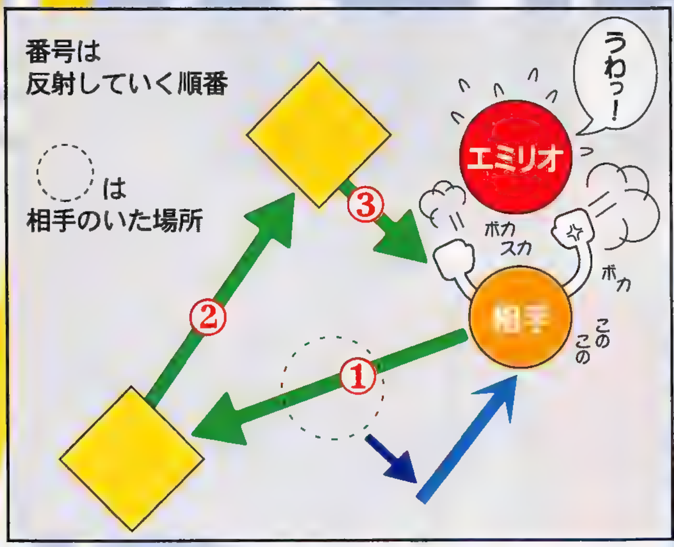
2つ以上を使いこなす

いよいよ実戦編。リフレクターを2つ以上使っての闘いだ。自分から遠いリフレクターに順に当たる。

リフレクターを2つ以上使うときは、なるべくリフレクター同士の間を離して配置するようにしよう。使い方としては、1つのときの延長にすぎない。2つ使う場合は、1つを遠くに置き、もう1つを自分の近くに配置する。これを、遠くのリフレクターを攻撃用として使い、近くのリフレクターをエミリオの護衛用として使うためだ。シーカーレイを発射したときに突っ込まれても、2つ目のリフレクターでシーカーレイが跳ね返り、相手を撃墜してくれる（エミリオが攻撃を受けているときだ）。そう、これは直線配置のタイプによく似ている。

リフレクターは最高5つまで配置できるわけだが、別に全部出さなくてもいい。いや、出す必要はない。もし出したとしても、リフレクター同士で反射ばかりしてしまって、相手を狙い撃ちしにくく、しかもバリアガードされやすい。

リフレクターは、シーカーレイを撃ったときにボタンを押しっぱなしにしておけば、他に配置してあるリフレクターに反射されずにすむ。例えば、リフレクターが3つ画面内にあるときは、1つだけ使いたいならばシーカーレイを撃ったらそのままボタンを押しっぱなしにしておけば、残りの2を使わずにすむ。また、1つだけ残したい場合は、シーカーレイが1つ目のリフレクターに当たった瞬間に強ボタンを押しっぱなしにするのだ。そうすれば、2つ使って1つリフレクターを残すことができる。5つ全部配置しておき、1つずつ使うということも可能だ。




5つ全部一気に使おうとすると、こうなるのがオチ。


2つ使って1つ残したいなら、このときにボタンを押しっぱなしにする。

いかがだったかな？ 最初は戸惑うかもしれないが、だんだん慣れてくるだろう。その他にも、リフレクターを使ったジグザグ法もあるので、ムックのほうで解説していきたい。エミリオは十分に闘えるキャラだよ。

サイキックの面白さここにあり!

対戦ブラド殺意の布石

いかに岩をつけるかと、岩をつけたあとの攻めの両方が大切だ。

担当：石井ぜんじ



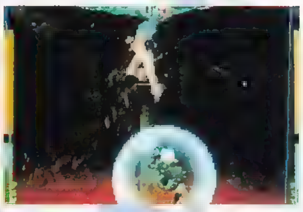
ブラドの理想的闘いぶりとは?

ブラドに対しては、岩をつけさせないのが相手として正しい戦略。逆に、ブラドとしては岩をつけたいわけだが、スタートで近づこうとしている相手から遠ざかることは不可能に近い。

そこで、いったん離れて岩をつけ、そこから攻めていきたいブラドでも、最初は接近戦を挑まざるを得ない。スタート直後は、バーンやソニアのように接近戦をこなし、弱→強及び弱→弱→強→壁→メガプレッシャーを決めてから岩をつけるのが理想の形だ。

いったんリードすれば、ブラドは相打ちになりやすい技が多いので、一気に有利になる。グラビティ∞は、相打ちになれば逆に岩をつけやすい。岩をつけた場合、サテライトフォールも他の超能力技と相打ちになる場合が多い。

まず連続技を決め、グラビティ∞（ブラックホール）を使いやすくしておく。ブラックホールから岩をつけて、一気に有利な展開へ持っていくのがブラドの勝ちパターンだ。


スタート直後は接近戦になるが、これだけではブラドがやや不利。

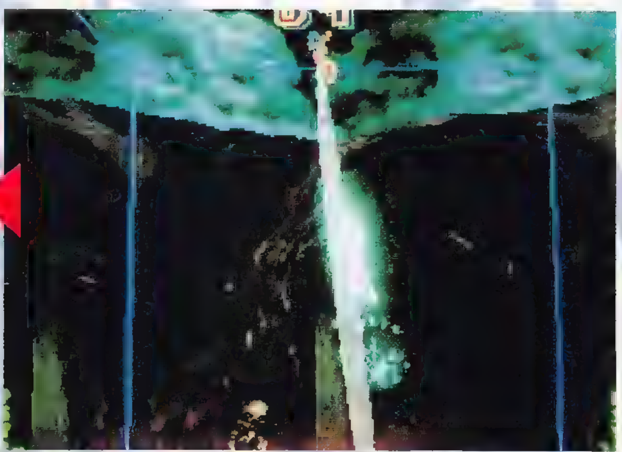
接近戦で殴ると見せて一瞬の隙に岩をつけろ

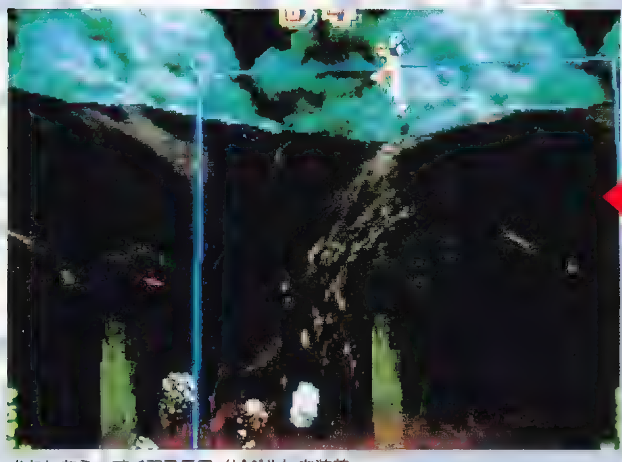
基本的にスタート時は接近戦だが、少しでも隙を見せたら岩をつけるのがブラドの狙いである。スタート直後、接近戦を少し闘ったとき、相手が自分から離れていく様子だったら、遠慮せずにこちらもバックダッシュで離れて、岩をつけよう。

いったん遠距離に離れれば、長距離を一気に狙撃できないキャラに対しては素直に岩をつけてしまっていい。バーン、ソニアのような飛び道具キャラは、早めに左右ダッシュで飛び道具をよけてからつけよう。

絶対に岩をつけさせんというような気合の入った相手には、最初にコンボスペシャルを決めるか、相手の技をかわして岩をつけよう。相手のクイックダッシュからのコンボや超能力技をすかした後は、普通は隙を突いて攻めこむはず。だが、クイックダッシュを紙一重でバリアガードではじかれる場合も多い。そこで、あえて攻めこまず、岩をつけるのがブラドなら有効な選択だ。これは、接近戦での駆け引きの中で岩をつけなければいけないので、実はかなり高度なテクニックと言える。

ちなみに、岩をつけるまではクイックダッシュ→弱→弱→強→壁→メガプレッシャーを狙う他に、相手の動きを見て2つのバクチ技が使える。突っこんでくる相手には、単にメガプレッシャーを出す置き蛇が有効だし、左右に逃げ回る相手には、メテオハンマーが有効だ。ただ、どちらも返される危険は高い。


離れた場合は飛び道具に注意。


かわしたら、すぐアステロイドベルトを装着。

グラビティ∞の使い方

グラビティ∞（ブラックホール）の使い方は、主に2つ。**アステロイドベルトをまとうために使うのと、相手のゲージが少なくなったときに使う**のと2通りある。

岩をつけるために使うときは、ゲージを満タンにためておもむろに使う。あまりにも露骨に使うと、出しかけに潰されるので注意。じっくり構えられているときでなく、接近戦を仕掛けるとみせて意表を突いて出すといい。

これは、ブラックホールに対して、早めに落ち着いて対処されるのを防ぐため。いったん近くに吸いこまれてしまえば、反撃をくらいにくい。

ブラックホールを出しているときは、硬直して固まっている。このとき、相手が吸いこまれぎわに殴りかかってきたり、通常弾をくらっても、それは別に気にしなくてもいい。体力は減るが、**くらった分、硬直が早めに解けるので**ゲージをためやすくなる。

その後、相手はブラックホールに吸いこまれていくので、この間に10％ためて岩をつけよう。このように、ブラックホールから岩をまとうときは**相打ちOKで岩つけをするも**のと思ってほしい。そのため、体力をリードしているときにこのパターンは使ったほうがいい。一発くらって死んでしまうときには使えない技だ。


できるだけ意表をついてブラックホールを使う。


通常ショットをくらったりするのが、一番ラッキーなパターン。


相手が吸いこまれている最中にためて、岩をつけよう。

また、相手の超能力ゲージを少しでも減らしたい場合や、相手の超能力ゲージ・体力ゲージが少ないときにはより積極的に使っていっていい。

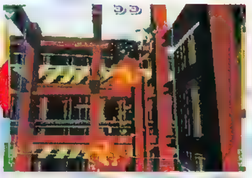
ブラックホールは、常にゴミが飛んでくるとは限らない。そのため、逆にバリアガード

に断続的にガードさせることができ、それによって超能力ゲージを消費させることができる。常に相手ゲージを見て残り少なくなったら使おう。

ブラックホール対策とさらにその裏をかく！

ブラックホールに対する効果的な対策は、超能力技の飛び道具・突進技を当ててからバリアガードをすること。岩をつけられてしまうが、超能力技を当てればおつりが来る。また、ダッシュすれば吸いこまれずに逃げることができる。

これに対し、ブラドは、わざと超能力技を使うと相手が超能力ゲージが0になる状態で、ブラックホールを使う。すると、相手はしめたと思って必殺技を使うから、こっちもくらうが相手のゲージは0に近くなる。このとき、ゴミの集まり方がいい感じだと、ゲージがなくなって一気に大ダメージを加えることができる。


ブラックホール対策に、フレイムシュートなどを撃たされても…、


それでちょうどゲージが0になれば、バーンが大ピンチ。

また、ダッシュで逃げ回るのも完全な回避方法ではない。中心部から離れるほどゴミに当たりにくくなるが、たまに当たることもある。こちらの体力が多いときは、嫌がらせで出しておくのも有効な戦法だ。

岩をつけた直後に気をつけろ！

アステロイドベルトをまとった直後は、まだ硬直中。このときに攻撃されたならしかたがないが、硬直が解けた瞬間にくらってはいけない。だが、これはありがちなことなのである。相手は、硬直中にできる限り攻撃しようとするからだ。

だから、硬直が解けた瞬間に確実にバリアガードできるようにしなければならない。たったこれだけのことで、岩の装着率はぐっと上がるはずだ。

岩をつけた直後は、岩が相手方向に向いていない。硬直が解けた後に、岩の軌道が水平になる。つまり、硬直が解けた瞬間は、まだ岩がクイックダッシュの突進を止めることができない。

このことを考えても、バリアガードは重要だ。相手の突進をバリアガードで止められれば、バリアガードはじきから回転している岩に連続HITする。すぐバリアガードを解いて追いかければ、岩つきコンボを決められる。


岩をつけたが、硬直中に突っこまれた。


間一髪バリアガードが間に合った。すると、はじかれて…、


ここから岩つき10HITコンボが始まる。

岩をつけた後に真の実力が試される

岩をつけてから、いかに相手を攻め落とすかは、ブラドの実力を計る大きなポイント。経験値と、相手の心理を読むことが実に大切になってくる。

最初のうちは、無造作に突っこんで、バリアガードに当たってあっさりはじかれることになりがち。こうなってしまうと、せっかく岩をつけたのに大損である。岩をつけた時点で有利になっているのだから、すぐ岩をはずされないようにしたいものだ。

相手が、慎重に構えた場合いきなり攻めようと思っても失敗しやすい。こういうときは、まずさりげなくゲージをためること。これが重要だ。ゲージがあれば、岩がはがれても、またすぐ岩をつけることができる。ゲージがないときに追いかけ回されると、ゲージをためることすらおぼつかない。

岩をつけたら好戦的になるのは正しいが、焦ってはいけない。相手の心理を先読みして、それに応じた闘い方をしていこう。

攻め方は、次の3つに大別される。

①クイックダッシュ→岩つきコンボ
②メテオハンマー
③サテライトフォール

この中で、主に狙っていくのが①。相手がガードしていなければ、岩がHITしたあとに、コンボが決まる。狙うコンボは、弱→弱→弱→強か弱→弱→強。できるだけ岩を全部ぶつけよう。

これを狙うのは、相手が一瞬バリアをはずした瞬間だ。バリアをずっと張り続けているわけにはいかないから、解いた一瞬の隙を狙おう。相手のクセを読んで先読みしたり、横ダッシュしようとする瞬間を見切ろう。じっくり来るなと思っている相手には、意表を突いて岩をつけた直後にダッシュしてもいい。

②のメテオハンマーは、岩つけ時に最も効果を発揮する。メテオとわかっても、岩がガードしてクイックダッシュできないからだ。使っても危険は少ない。多用していこう。

特に有効なのは、左右のダッシュで逃げ回ろうという相手。いきなり出して、当たったらクイックダッシュ→岩の追い打ちを決めよう。

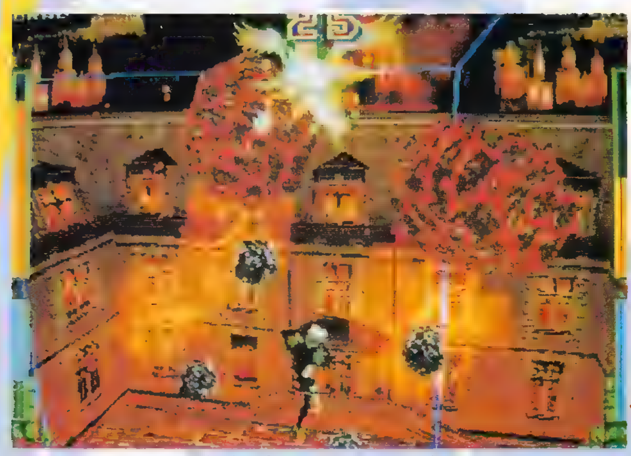
③のサテライトフォールは、遠距離で主に使う。モーションはあるが、気づきにくいのが特徴。岩をつけたときに、間合いが離れているから相手は超能力技を出してみたりしたくなる。逃げに回る相手には使えないが、何かしようと思っている相手にはいい。ここは、相手の動きをよく観察して使っていこう。

注意しなくてはいけないのが、サテライトフォールは他の超能力技と、すれ違うことが多いこと。相打ちOKの状態には使いやすいが、体力負けしているときには注意が必要。

このように、3つの攻めの選択肢をうまく使い分けていくことが必要。それには、相手の動きのクセや、心理への観察力が、大きくモノを言う。相手の動きを読むという、本当の心理戦の楽しさが、ブラドの楽しさと言えるのである。


岩をつけたら、あいさつ代わりにサテライトフォール一発。


ある限度まで一気に近づき、様子見のふりをしつつためる。


ためたらメテオハンマーなどでプレッシャーをかけろ！

触ると感電（ヤケド）するわよ！

ソニア強化集中講座

ソニアの対戦で役に立つ情報を満載！これで、キミの電撃お姉様もパワーアップ！

担当：伊勢 猫



「雷使い」ソニアは、主人公キャラであるバーンとよく似た能力技を多く持つ、近距離離重視の対応型キャラクターとなっている。このためか、バーンと同一視されがちだが、実際には能力技の違いによるソニアならではの闘い方の組み立てや連続技といったことは決して少なくはなく、バーンにはマネのできないことをいろいろできたりもする。

そこで、今回は実戦ですぐに役立つM・アンカーのくわしい性質やその使い方など、そして、ソニアの一番の魅力である近距離の通常攻撃からの連続技（基本的なことは前々号を参照のこと）について説明していくことにしよう。



相手を追い回すといった点では同タイプと言えなくもない。

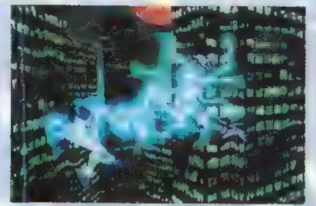
M・アンカーとそのヒミツ

ソニアを象徴する技として、まず外せないのが、M・アンカーだろう。この能力技の相手を引き寄せる性質と牽引中に移動が可能なことについては、いまさら説明するまでもないとは思う。しかし、実は牽引後の相手に対して通常の弱、強攻撃以外の攻撃が入るって知っていたかな？

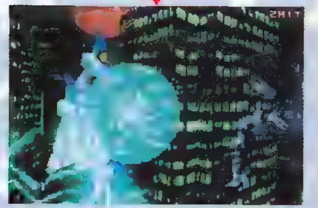
M・アンカー後に安定して入る能力技はG・ドリル、E・キュージョンのふたつがそれとなっていて（E・トリッガーは安定せず、Mアンカーも入るが意味なし）、これ以外に投げなんかも入ったりする。

ソニアで良くある壁ピヨリ中の相手をM・アンカーで拾ってしまったーなんて時でも、あせらずにサイコ・ゲージがあるならば能力技で、またゲージがない場合でもダメージの多い投げで追い打ちをしっかり入れていこう。

また、移動可能中にサイコ・ゲージを5〜7％溜めてそのままコンボとして継続していくこともできるぞ！



マグネットアンカーから……、



連続してつながるが、先行入力は受け付けていないので注意！

レバガチャ入力法と空キャンセルについて

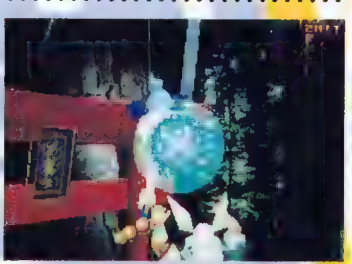
通常技から能力技へとつなぐサイキックコンビネーション（仮）。ソニアでの対戦においては、これを決められないと始まらない。しかし、タイミングが独特で、通常技を目押しでつなげてから能力技へと先行入力でつなげるため多少のクセがあり、実際には失敗することも少なくない。

そこで、ぜひ試してほしいのが「レバガチャ入力法」。やり方は簡単で、例えば弱→強→E・キュージョンといった基本的な連続技であれば弱→強と入力したら、後はレバーを左右（または上下）に振りながら強ボタンを連打すれば、T・チャージのコマンドよりもE・キュージョンが優先されて出てくれる。また、M・アンカーであればレバーを回転させながら小ボタン連打で楽に出すことができたりする。

さて、連続技ついでに能力技の空キャンセルといった対戦で役立つモノについても説明しておこう。空キャンセルとは文字通り、連続技の通常技部分を相手に当てずにキャンセルして能力技を出すことで弱→強（または弱→弱→強）と通常技のコンビネーションを出しさえすれば、空振りでもその次に能力技を出すことができるようになっている。

具体的にどう使えるのかというと、たとえば相手をめがけたクイックダッシュからの攻撃をかわされた後など、相手にとっては反撃のチャンス。しかし、ここで、キャンセル能力技を撃つことで相手の方向へと瞬時に向き直り、相手を攻撃することができる。

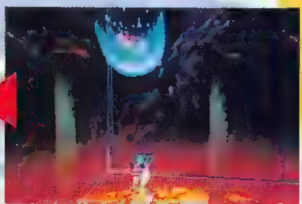
ただし、相手の反撃のほうが早い場合には間に合わないこともあるので、使いどころを考えて使っていこう。



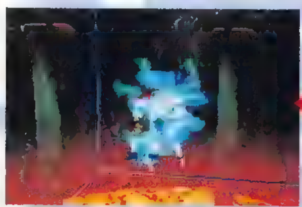
目押しで弱→強などと通常技をキチンとつなげたら……、



後はレバガチャ入力で安定して「終わりよ！」とつながるぞ！



攻撃を外したスキを狙ってくる相手を逆に………、



「甘い！」とマグネットアンカーでもってゲット!!

サイキック連続技!! 超強力！

ソニアの楽しみのひとつである連続技。今回はおすすめの連続技をいくつか紹介してシメとしておこう。

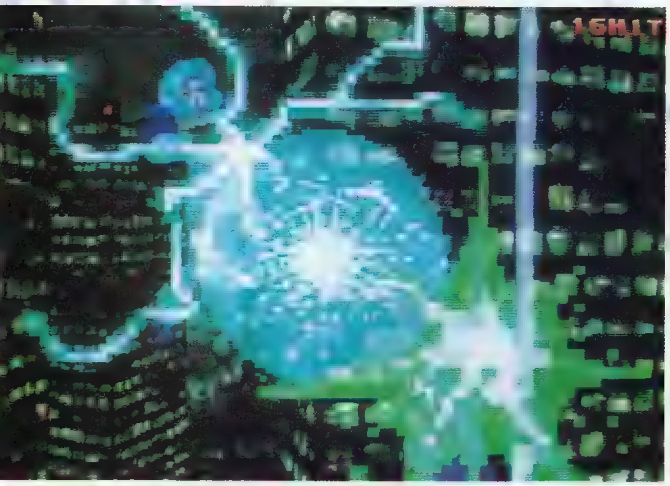
●弱→弱→強→M・アンカー→強→クイックダッシュ→弱→弱→弱→強→壁 （10HIT）

M・アンカーがらみの基本型連続技。ダメージは約5割で決めるチャンスも多い。

後半の部分をゲージに余裕があるようなら、弱→弱→強→超能力技にしてもいける。

●弱→弱→強→M・アンカー→強→クイックダッシュ→弱→弱→強→M・アンカー→強→クイックダッシュ→弱→弱→弱→強→壁→投げ （16HIT）

おそらくソニアで考えられる最大のヒット数の連続技。



ボルテックスストリーム

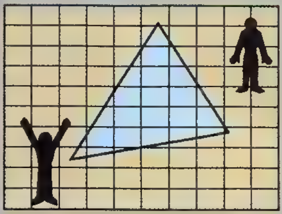


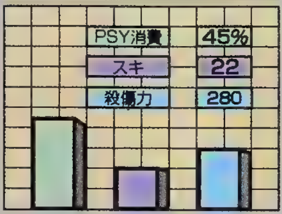
ボルテックスストリーム　➡➡＋弱



ウェンディ

[redacted]





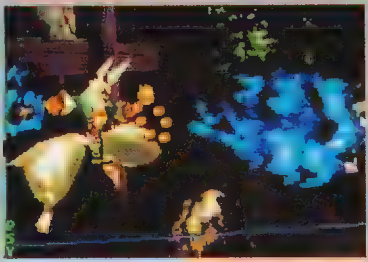
PSY消費	45%
スキ	22
殺傷力	280

この技は、ウェンディの前方に巨大な竜巻を発生させる技で、最殺力はかなりのものだ。この技をくらった場合、ウェンディにクィックダッシュで近づかれ、追い打ちをかけられてしまうので、非常に危険である。

対策としては、出るまでにスキがあるので、ダッシュで近づき直接攻撃をしかける方法がとれる。もしくは、一度横にかわしてから反撃をするといいだろう。

ちなみに、この竜巻はこちら側の攻撃をほとんど打ち消す性質をもっている。

鬼火魂

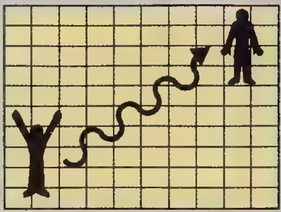


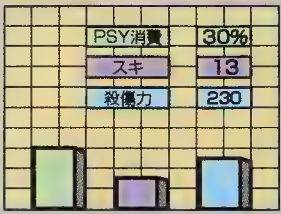
鬼火魂　➡➡＋弱



玄真

[redacted]





PSY消費	30%
スキ	13
殺傷力	230

手の先から放たれた般若状の炎の玉が、標的へゆらゆらと接近していく。分類上飛び道具。

この玉はホーミング性能に秀でており、急加速をともなう直線移動で振りきるか、有効射程範囲から出てしまうのが賢明。術行使直後の玄真にほとんどスキが無いことも確認されており、鬼火魂を盾とした移動、攻撃を得意パターンとしている。また鬼火魂そのものを連続使用してくることもあり、この術の効果中に迂闊に術者本体へ接近するのは極めて危険である。鬼火魂とそれに続く本体との連続攻撃は驚異的な破壊力を記録している。

戒めの洗礼

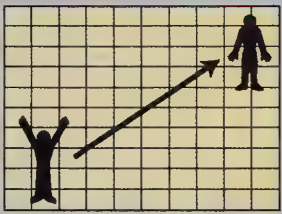


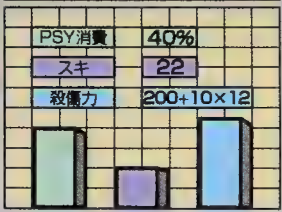
戒めの洗礼　➡➡＋強



ウォン

[redacted]





PSY消費	40%
スキ	22
殺傷力	200+10×12

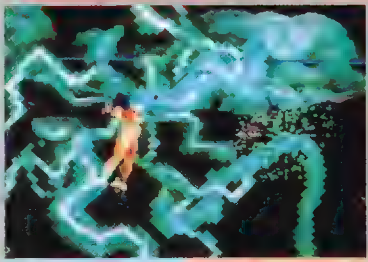
ウォンが使う唯一の直接攻撃用超能力。射程距離は短めで動きは直接的、消費量も並かそれ以上。しかしそれを補えるほどの弾速と、追加で現れる12本の剣によるさらなる追加攻撃は強烈そのもの。

発動するまでにウォンに隙はなく、洗礼12が来なければウォン自体の接近を許してしまう。そこからの追い打ち攻撃は正に驚異。

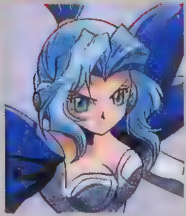
確認後にバリアを間に合わせるのは容易ではない。絶えず動き回り回避するのが、現状では最も得策。

…以上

テラディスチャージ

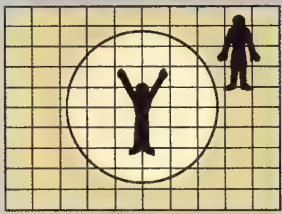


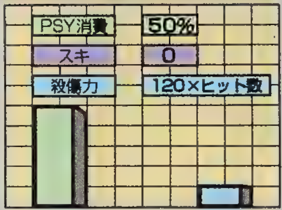
テラディスチャージ　⬅➡＋強



ソニア

[redacted]





PSY消費	50%
スキ	0
殺傷力	120×ヒット数

「雷使い」が広範囲へと放つこの放電現象は、殺傷能力こそ強力とは言いがたい。しかし、全方位への第一次放電後、さらに周囲の大気をプラズマ化しながらの第二次放電へと段階的に拡大していく驚異的な効果範囲を有しており、十分な注意が必要と思われる。

対処法としては、体内から大気中へと放電をおこなう際のタイムラグを確認。この間にバリアガードあるいは攻撃をおこなうか、放電終了直後を攻撃していくのが有効。

また、一部の放電現象を無効化していける攻撃も確認。

サイキッカーのための

反撃講座

99秒以内でキッチリ殺セ!!

担当：VMT-RED

攻撃のチャンスを逃すな!!

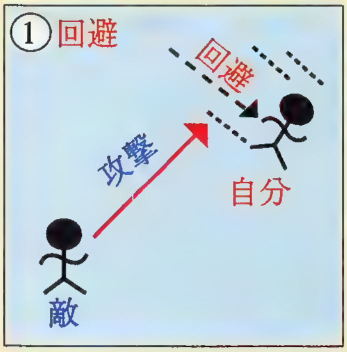
1ラウンドごとにサドンデスがある、このゲームの対戦システムの中で、対戦のレベルを向上させていくためには次のような考え方でプレイしていく必要があるだろう。

すなわち「時間内に相手の体力をゼロにするため、反撃のチャンスは絶対に逃さず、なおかつ、一度のチャンスで最大限のダメージを与える」。

サイキックフォースの対戦は、このような考えでプレイしないとサドンデスが多くなる。

そこで、このページでは、相手に効果的にダメージを与える基本的な回避&反撃からちょっとマニアックなシチュエーションでの反撃法までをまとめてみた。

これを読んで、あなたの対戦相手の致死率を上げてやってほしい。



この"回避"運動は、通常ダッシュでも良いし、動きの早いキャラなら通常移動でも、かなりの攻撃を避けられる。



"反撃"にはクイックダッシュを使っていくのが基本だ。距離によっては出の早い飛び道具を使ったほうが良い場合もある。

回避&反撃

まず、対戦の中で最も基本となる「横ダッシュで相手の攻撃を回避→すかさずクイックダッシュで反撃」という動作について。

はっきり言って、このゲーム中のほとんどの飛び道具、通常弾～超能力技はこのパターンで対処できる。

もちろん、自分と相手との間合いや、飛び道具の性能等により、反撃が間に合わない場合もあるが、そういう状況はそれなりに対策を考えていけば良い。まずはこの動きをマスターしよう。

また、バリアガードしてしまうと反撃できなくても、避けられれば反撃可能な状況は多い。時間内に相手を倒す、という点からも、敵の攻撃はガードするよりできるだけ避けるのが理想だ。

エアクレセント対策

ウェンディと対戦した時に、横ダッシュするたびにエアクレセントが飛んで来てくらいまくり、どうにもならねェ～と思ったことのある人は多いと思う。

確かに、横ダッシュで移動しまくって、相手の飛び道具をかわしたらクイックダッシュからのコンボを狙う、というスタイルだと、エアクレセントのマトになってしまうだろう。

しかし、エアクレセントにも、つけいるスキはある。

発射と同時にクイックダッシュで突っ込めば、ウェンディはスキだらけなので、コンボからの超能力技につなぐことができるのだ。

ただし、ウェンディ側もボルテックスストリームを混ぜて来るはずなので、安易にクイックダッシュばかり狙うと、今度はそちらをくらいやすくなってしまうぞ。

ブラドのメテオハンマーも、左右からはさみ込むような攻撃なので、横ダッシュではくらいやすいがクイックダッシュでタイミング良く突っ込めば、コンボを狙うチャンスを得られるぞ。



うざって～この技だきゃ～。

メガプレッシャー対策

ブラドのメガプレッシャーは、バリアガードした場合と避けた場合、いずれも反撃可能となっている。

まず、バリアガードした場合。

素早くバリアガードを解いて、クイックダッシュからのコンボを狙うのがベスト。

出の早い超能力技でも反撃可能だ。

回避した場合、重力蛇のグラフィックをまとったブラドが壁まで直進して止まっているので、そこを狙う。

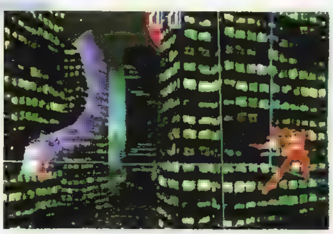
壁が近いこともあり、コンボと超能力技単体どちらがより大きなダメージを与えられるかは、キャラや状況で異なる。

一つだけ気をつけなくてはいけないのが、クイックダッシュからコンボを狙う時、重力蛇のグラフィックが残っている所へ突っ込むと、食われてしまうということ。

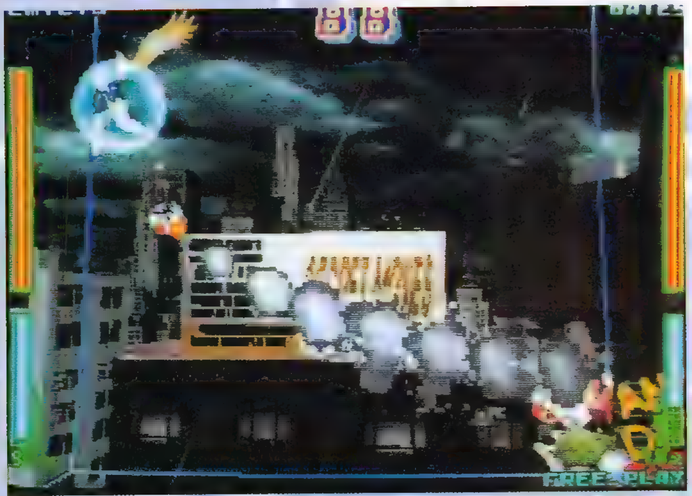
これをやっちまうと、さらに悪いオマケが付いていて、通常より重力蛇のくねり時間が長くなり、ブラドにアステロイドを付ける時間を与えてしまう。も～最悪。



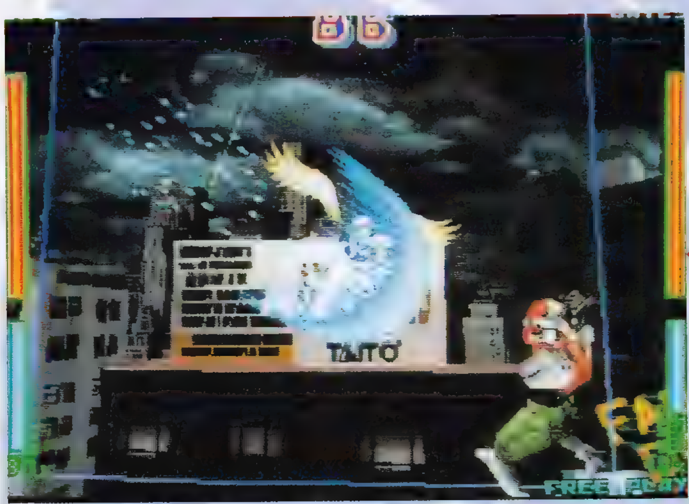
クイックダッシュ一閃。痛い目を見せてやれ！



慎重に攻めよう。



モーション見えたらバリアガード。



アームの戻りより先に攻撃。

ブーストアーム対策

ほとんどの超能力技は、避けてから反撃するのが理想なのだが、ブーストアームだけはあまり無理に避けるのにこだわらないほうが良いだろう。

やはりあのホーミング性能はあなどれないし、もしパイルバンカーをくらった場合、ダメージが大きすぎる。

ある程度間合いが開いていれば、モーションを見てからバリアガードが、十分間に合う。

ブーストアームは、戻りのスキがクソ長いので、バリアガードさえ間に合えば、まずクイックダッシュで反撃が間に合う。

特殊な例として、ブラドやウェンディならあえて反撃せずに、アステロイドやシルフィードダンスを装着して、次の展開に備える、というのも1つの作戦だ。

テラディスチャージ対策

ソニアのテラディスチャージは、その効果範囲の広さから、なかなか嫌な技だ。

しかしこの強力な超能力技に対しても、一部のキャラを除いて反撃する手段を持っている。

キャラ別に見てみよう。

●バーン

エクスプローダーを撃ち込む。運が良ければ1～2発はソニアまで届く。

●エミリオ

アークエンゼルで一方的に打ち消せる。

●ウェンディ

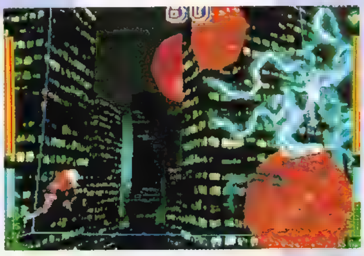
ボルテックスストリームでテラディスチャージの外から攻撃可能。

●ウォン

完全な世界を発動。以上。

●ブラド

メテオハンマーで、テラディスチャージの外からたたく。



意外な強さ、メテオハンマー。

●ゲイツ

オールレンジミサイルが、電撃を抜けてソニアまで届く。

ただし、テラディスチャージを見てから撃ってもまず間に合わない。要、先読み。

スタンコレダー対策

ゲイツにコーナーに追い込まれて、スタンコレダーで蓋をされてしまった！という状況（写真①）の時、電撃が消えて行くのを指をくわえて見ていないだろうか？



写真①正面から反撃してやれ。

え？この状況じゃ横から回り込めないから反撃できないって？

実は、この状況でも正面から反撃できるのだ。スタンコレダーの電撃が消えて僅かの間は、ゲイツは硬直したままなので、タイミング良く飛び道具を撃てば、必ずヒットさせることができる。

もちろん、タイミングが早すぎると、スタンコレダーに相殺されてしまうし、遅ければゲイツの硬直が解けてガードが間に合ってしまう。このへんのタイミングは飛び道具の性能次第だ。

では各キャラ別に、反撃可能技を見てみよう。

●バーン

一応、すべての超能力技で反撃が可能だが、エクスプローダーなら、かなり適当に出してもヒットするのでお薦め。

●エミリオ

シャイニングアロー、シーカーレイ、プリズムシールでも反撃可能だが、アークエンゼルならスタンコレダーを打ち消してダメージを与えられるので、タイミングもクソもない。エミリオは、アークエンゼルで決まり。

●ウェンディ

エアクレセントでも反撃可能。しかし、エミリオのアークエンゼルと同様に、ボルテックスストリームならば、スタンコレダーを打ち消せるので、ウェンディもボルテックスストリームで決まりだ。

●ソニア

すべての超能力技で反撃可能。しかし、テラディスチャージがスタンコレダーの範囲外からゲイツに届く。

ソニアはこれで決まり。

●ウォン

戒めの洗礼でも良いが、ここは一発、次元の瞬きで背後を取って、コンボ→戒めの洗礼のフルコースをお見舞いしてやろう。

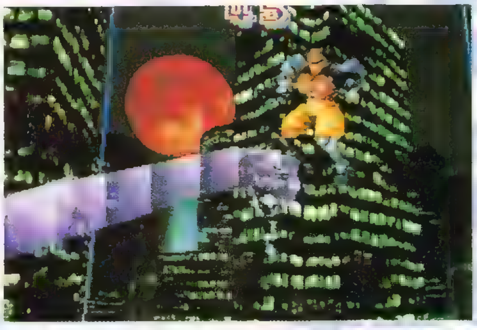


こいつ、かっこ良すぎる。

●ブラド

確実に行くならメテオハンマーが良い。スタンコレダーの上からたたける。

大ダメージを狙うなら、メガプレッシャーを電撃の消え際に合わせよう。



タイミング命。

●ゲンマ

降雷珠、呪縛殺で反撃可能。もちろん呪縛殺のほうが良い。

●ゲイツ

ブーストアーム、プラズマカノンで反撃可能だが、ブーストアームのほうが簡単だ。

キャラを立たせた3D格闘を—

サイキックフォース開発者インタビュー（前編）

魅力的なサイキッカーが飛び交う
新機軸格ゲーはこうして生まれた。

河田…それでは、さっそくお聞きしたいと思います。サイキックフォース（PF）の企画のそもそもの始まりは、どういうところからだったのでしょうか。

K…企画は、昨年の2月頃には進んでいましたが、最初はロボットの対戦格闘を考えてました。このときは地上戦を目的としているものだったんですが、いろいろ不都合な点が出てきたんです。

河田…それがロボットから人間対人間にシフトしていったわけですか？

河上…アイデア自体はずっと前から、92年くらいからありました。「サイキック・ファイア」という仮タイトルで、超能力を使った、空中を自在に動く、ほとんどPFと同じアイデアを出したスタッフがいました。そこで実験をして簡単に作ってにようかって感じで、ソフトをその時私が担当してゲリラ的に作ってた人です。

河田…その企画は、日の目を見ることなく終わったと…

A…そうですね。そのときスーパーチェイスの方のソフトに私が手伝いで入ったもんで、実質そこでなくなったという感じだった人ですよ。

遊べはしない人ですけど、キャラクターが2体出て、レバーでぐるぐる回って、イメージ的な画像だけ出しました。これでどうゲームを詰めていこうかって、結構意気込んでいたんですが、いきなり急降下（笑）。

河田…ロボットじゃなくて、今まで寝かしといたのをやろうということになったのですか？

A…そうですね。ロボットとPFは全然違う企画だったんですよ。ただ、PF見ても分かると思うんですが、我々がアニメとか結構好きで、そういうのをいつかゲームにしたいな、とは思ってたんですよ。

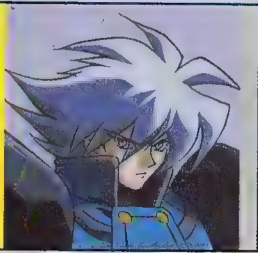
そこで、最初はロボットをバリバリに動かしたろか、と思ってやってたんですけど、その頃から「サイキックファイア」やりたいねという話が出てきて、早い時期に切り換えました。

ぜんじ…実際のゲーム内容、サイキッカーのキャラクターはどのように決まっていったわけですか？

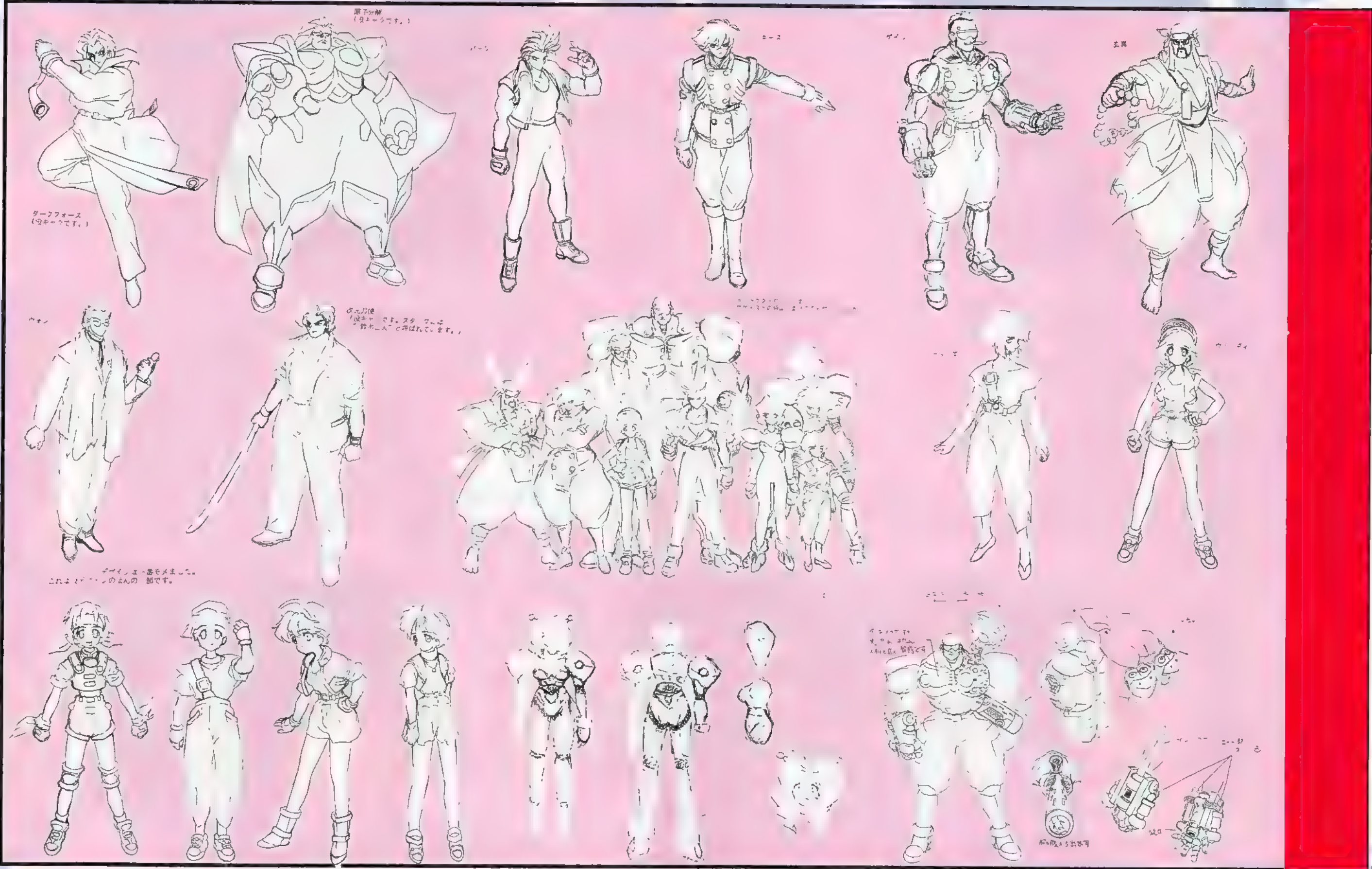
K…最初に固めていたのはバックストーリーですね。技云々より、まずどのような能力で闘っているかというストーリーを、重点的につめて、それから技を考えていく…といった感じです。

河上…また、ストーリーと同時進行でキャラクターデザインも進んでいきました。ストーリーから出てきたキャラクターと、絵からきたキャラクターと両方いて、照らし合わせていって今のキャラクターが生まれました。

K…ゲームシステムのほうは、「サイキック・ファイア」



河上聖治さん
サイキックフォースの企画を担当。メストいつもお世話になってます。



という叩き台があって、それを今ならこういうほうが面白いというようにつめていきました。

河田…その頃の企画と、変更された点はありますか?

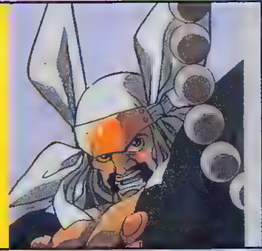
K…細かい点では二転三転してますが、基本部分ではなくなった部分はないですね。もともと、頭の中にあったものを具現化していったという感じで、それがうまくいってこうなったというわけです。

バリアー出して、連続攻撃やって吹き飛んだところに超能力技で追い撃ちという流れはもう完璧に頭の中にありましたから。グラフィック的なものは変わってますが、中身は変わってません。

河田…他社のポリゴン対戦格闘とは、ゲームシステム的に相当違ったものになってい ますよね。

K…当初からチーム全員で考えていたことでしが、亜流のゲームは創りたくないと。だったら全然違うものにしたいというのが最初からありました。

ぜんじ…ゲームシステムには、新しいものではあったがかなり自信を持っていた、と



Aさん
プログラムのメイン担当で。企画・ゲーム内のバックストーリー構築も担当。

いうことですね。世界観や、キャラクター作りには、苦労された点はありますか?

S…今回は、個人の趣味に走っちゃった部分が大きいので、それほそ苦労しませんでした。自分の好きな路線のキャラクターを固めたという感じで…

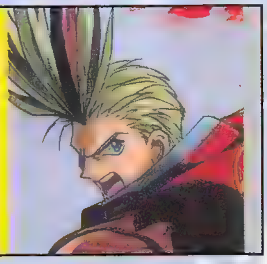
最初に決まってたのはバーンとキースですね。主人公とライバルってのはお約束パターンですから、この2人を目立たせようと、ストーリーもこいつらを主軸に考えたんですよ。で、やっぱり主人公は炎だよなって…。最初は、バーンって名前じゃなかったんですよ。「主人公は炎だし」「そうすると相手は氷かなあ」って。

結構安直なんですけど、いかにもっていうほうがプレイヤーに分かりやすいと思ったんですよね。

河田…バーンの髪の毛は最初から立ってたんですか?

S…最初から立ってました。最初はそれ程でもなかったですけど、回を重ねる毎にどんどん伸びていって…(笑)。

一方、ウォンはもともと性格的に汚い奴というイメージ



Kさん
ディレクション・企画を担当。ゲームシステムの立案などにも従事。

があって、曲者という感じで時間使いになっていきました。

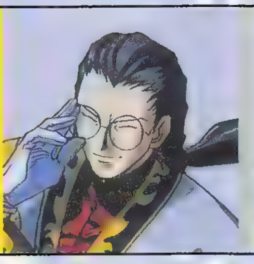
A…メガネかけて、ニヤニヤしてるんだけど心の中で何考えてるんだかわからないキャラクターを出したい出したいってずーっと言ってて。当初は、2P側のウォンがメインで、本当にサラリーマンみたいでした。

河上…ソニアは、ロケテストのときは2Pキャラがロボットだったんですよ。でも、裏カラーで選ぶ人は滅多にいなくて、あまり評判がよくなかったのでなくなりました。

RED…没キャラが2~3キャラいるみたいですね。

K…技を作るまであきませんでしたね。原子分解とか、凄そうな能力はパッとひらめいたんですが、いざ実際に技にするのは難しいですよね。やっぱりこういう奴はいなきゃなーって思っても、「ダークフォース」カッコいいね。でもいったいどんな力なんだ!? なんて迷ったりして(笑)。

(以下次号に続く)



Sさん
サイキックフォースのキャラクターデザイン担当。今回は本人快諾の下、設定資料を提供してくれました。

大貫健一インタビュー



サイキックフォースのビジュアル面を担う、大貫氏にインタビューを敢行しました。

超能力合戦ってやっぱり美味しい素材ですよ

ゲーメスト(以下ゲ)…まず始めに、大貫さんがサイキックフォースにタッチされた部分を伺いたいんですけど。

大貫…とりあえず、1Pキャラクターの彩色、リファイン、そして宣伝素材のポスターイラストとかですね。

ゲ…キャラクターデザインとかは直接タッチされてないんですか?

大貫…はい。大まかなキャラクターデザインはすでにタイトーさんの方で完成させてたんですよ。私がキャラクター部分で関わったのは、キャラの色設定と、キャラクターがゲーム画面で映えるような、ボリューム感が出るアレンジを施した部分…ですかね。

ゲ…色設定とボリューム感、ですか?

大貫…送られてきたキャラ資料には、既にタイトーさんがマーカー塗りで暫定的に彩色を行ってたんで、それに沿う形で色付けしていったんです。

あらかた色の設定はあったとはいえ、迷った部分も多々ありましたね。キースの髪の毛なんて、設定にあったマーカーの色が分かり辛くて、最初白髪でいいのか銀髪でいいのか迷いましたね。

ちなみに私が関わったのは1Pのみのカラーリングで、2Pはノータッチなんですよ。

ゲ…2Pのスパッツ姿のエミリオとかはイラスト起こされていないんですか?

大貫…はい。あの黒い翼はいい感じですけどね(笑)。

ゲ…先程伺った、キャラのボリューム感、っていう部分をお聞きしたいのですが。

大貫…例えばゲーム画面のゲイツの肩の部分、最初はもう少し小さかったんですよ。でも画面の中で動き回るのであれば、もうすこし身体に厚みが欲しい…そういった具合で肩パーツを一回り大きくしたりました。

ゲ…そういうボリューム感、とかは過去に手掛けられたアニメーション作品で培われた『感性』によるものですか?

大貫…とりあえず、今までのポリゴンゲームに出てくるキャラクターたちが、『リアルさ』を追求しているのに対して、サイキックフォースはある種アニメ的な映像的演出に力をおいていると思うんですよ。

その点とかで、『従来のポリゴンゲームのキャラクターと区別したかった』というのはありましたね。まず、絵からインパクトを与えたかった。

ゲ…成程。あ、あと何でもムックの方でも表紙を書き下ろして戴けるそうで。

大貫…ええ。頑張らさせて戴きますよ。

あなたが創るオリジナルサイキックワールド

賞金総額50万円を狙え!

エンディング&イラスト・4コマ・コスプレ・ショートショート大募集!

全国のサイキッカーに告ぐ!

巷でキャラクター人気沸騰中のサイキックフォース。このアーケードゲームには残念ながらキャラクターのバックストーリーを彷彿させるキャラ別エンディングやオープニング・デモがない(涙)。そ・こ・でゲーメスト読者の皆さんにエンディングを創ってもらおうというのが、このキャンペーンのテーマだ!

「エンディングなんか想像できん!」とお嘆きのプレイヤーも、自由なイラスト・文章・コスプレ・4コマまんがを、部門別に募集中なので、そっちに奮ってご応募いただきたい。募集部門は次の6つだ。

①エンディング部門…各キャラクターによってCPU戦の登場敵キャラの順番が変わるサイキックフォース。ラスボスが異なるのはキャラ別に練られたストーリーがあるためだ。そのバックストーリーを、読者から公募。キャラクターごとの関係を考えピンとくるエンディングのイメージを、イラスト・文章いずれかの手法で纏めてもらいます。絵コンテにするもよし、一枚イラストでエンディングを考えるもよし、シナリオ化してエンディングの使用キャラのセリフを創作するもよし。表現方法は問いません。

②コミック部門………4コマまんがでサイキックフォースの世界を表現しよう!さらにコミックゲーメストでは、読者参加形式の企画「ゲーパログランプリ」に投稿された優秀作品を掲載する予定。エンディングをモチーフにせず単純にゲームをパロディ化した作品でOKだぞ。

原稿サイズ

原稿サイズは横85ミリ×縦270ミリ内に、縦18ミリのタイトルスペース、5ミリ間隔を開け、「縦58ミリ横85ミリのコマ」を5ミリ間隔で4コマ置いてください。

③文章部門……………サイキックフォースに関する文字原稿を募集。ジャンルはショートショート・エッセイ・論・川柳…など何でも可。ショートショート・エッセイ・論は原稿用紙10枚以内。これもエンディングをモチーフにした内容でなくても可。

④イラスト部門………サイキックフォースの投稿イラストを募集。画材・用紙・サイズは問わず。エンディングをモチーフにしなくてもいいぞ!



⑤コスプレ部門……………サイキックフォースのキャラクター・コスプレイヤーの投稿写真を募集。1人・集合写真いずれも可。エンディング・モチーフの作品でなくてOK。



⑥超能力部門…………「あなたの身近なサイキックな写真」を募集。スプーン曲げ・空中浮遊などマジな投稿写真から、サイキックフォース中の超能力を写真に再現したナリキリ作品まで幅広く募集。

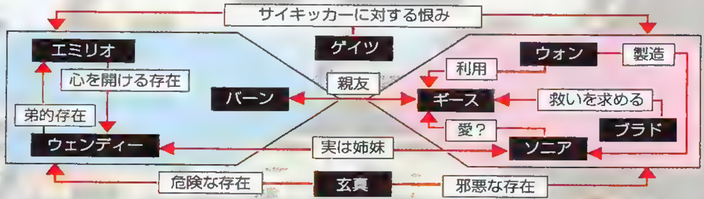


以上、6部門ごとに優秀作品賞を編集部・タイトーさん合同で選定。すべての作品を総括した最優秀作品には、賞金20万円が「タイトー公認サイキッカー」の称号とともに与えられるのだ!

サイキックフォース家庭用版に、キャラ別のエンディングが追加されるというハナシもあるし、自分のお気に入りキャラの結末を考えてみてほしい。なお、エンディング創作の材料として、キャラ別に闘うCPU戦の登場敵キャラ順番をお教えしとこう。

使用キャラ…ステージ1→2→3…ステージ8までの登場順
バーン…ゲンマ→ゲイツ→エミリオ→ブラド→ソニア→ウェンディ→ウォン→キース
エミリオ…ゲンマ→ゲイツ→ウェンディ→ブラド→ソニア→ウォン→キース→バーン
ウェンディ…ゲンマ→ゲイツ→エミリオ→ブラド→ソニア→バーン→キース→ウォン
ソニア…バーン→ゲンマ→ゲイツ→ブラド→エミリオ→ウェンディ→ウォン→キース
ブラド…エミリオ→ゲンマ→バーン→ソニア→ウェンディ→ゲイツ→ウォン→キース
ウォン…ゲイツ→エミリオ→ウェンディ→ゲンマ→バーン→ブラド→ソニア→キース
ゲンマ…エミリオ→ウェンディ→バーン→ソニア→ブラド→ゲイツ→キース→ウォン
ゲイツ…ウェンディ→バーン→エミリオ→ゲンマ→ブラド→ソニア→ウォン→キース
キース…ゲンマ→ゲイツ→エミリオ→ブラド→ソニア→ウェンディ→ウォン→バーン

エミリオのラスボスがバーンなのはナゼか?ウォンがキースを倒したあとのエディングは?いろいろ妄想したくなるアナタにこそ投稿してほしい!前号5月30日発売ゲーメストで掲載した、キャラクターの相関図も資料としてここに再掲載しておくので、思い思いのサイキック世界を膨らませてくれ!



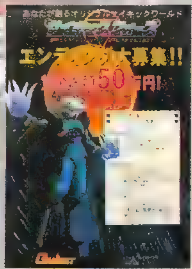
エンディングをテーマにした作品だけでなく、とにかく「サイキックフォースが好きなんだなぁ!」という思いをぶつけて、イラスト・文章・4コマ・コスプレ写真・超能力写真(笑)を制作することが優秀作への第一歩。自分の得意な表現方法で、サイキッカーを見せてみよう。

優秀作品の選考はタイトーさんの開発スタッフと一緒に選定するので、賞金だけでなくレア物サイキックフォース・グッズも賞品として入手できるかも。さらに部門別の優秀作品は、ゲーメスト本誌・コミックゲーメスト・ゲーメストWORLD誌上で掲載する予定。

締め切り日/7月15日

応募先/〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F ゲーメスト編集部「サイキックフォース50万円もらった係」まで作品を郵送しよう!

優秀作品発表は8月発売のゲーメスト・コミックゲーメスト・ゲーメストWORLD誌上で行うぞ。



主催:株式会社 新声社 協力:株式会社 TAITO

あまりにもSO SWEETな…

ストリートファイターZERO2

いいかい、ハニー！今回はワンダホーな読者オリコンとマーベラスな攻略をプレゼントだ。

ディフェンスの要 ゼロカウンター

一番信頼できるディフェンスはこれ相手の技との相性を覚えよう。

担当：がっちん

ゼロカウンターの必要性

ゼロカウンターは相手のラッシュを容易に止められるし、対空技にもなる。ゲージがなくては使えず、消費するという性質はあるものの、それを補って余りある性能を誇る。

これは、ZERO2におけるスーパーコンボの弱体化がゼロカウンターの株を上げているのだ。

ゼロカウンターの基本性能

		技の出	無敵時間	スキ
リュウ	Ⓟ	24	25	着地6
	Ⓚ	25	26	24
ケン	Ⓟ	24	24	11
	Ⓚ	24	24	19
春麗	Ⓟ	24	24	11
	Ⓚ	24	24	19
ナッシュ	Ⓟ	27	27	12
	Ⓚ	28	28	26
ガイ	Ⓟ	21	22	16
	Ⓚ	20	21	27
バーディー	Ⓟ	25	25	14
	Ⓚ	23	23	15
ソドム	Ⓟ	29	29	16
	Ⓚ	28	28	10
アドン	Ⓟ	21	21	3
	Ⓚ	31	31	着地4
ローズ	Ⓟ	16	16	失敗時21
	Ⓚ	20	20	16
サガット	Ⓟ	17	17	着地8
	Ⓚ	23	23	26
ベガ	Ⓟ	18	18	6
	Ⓚ	—	40	6
ゴウキ	Ⓟ	24	25	着地7
	Ⓚ	29	30	16
ダン	Ⓟ	23	24	36
	Ⓚ	26	27	16
ダルシム	Ⓟ	24	25	10
	Ⓚ	28	29	23
ザンギエフ	Ⓟ	17	17	スカリ41
	Ⓚ	26	26	12
サクラ	Ⓟ	27	28	着地8
	Ⓚ	31	32	18
ロレント	Ⓟ	25	25	20
	Ⓚ	32	32	—
元　喪流	Ⓟ	20	30	13
	Ⓚ	20	30	着地2
元　忌流	Ⓟ	23	23	21
	Ⓚ	28	28	着地2

ゼロカウンターとスーパーコンボの相互関係

ゼロカウンターとスーパーコンボ。一見なんの関係がないようにも見受けられるが、軽視できない両者の関係が存在する。

まず、ディフェンス面での使い方。ゼロカウンター、スーパーコンボとも相手のラッシュを防ぐのに使える。スーパーコンボはキャラやその技によって使い方次第となるが、無敵時間を利用しての割り込みは基本戦法である。



相手のラッシュにスーパーコンボというのは使いにくくなっている。

しかし、そのスーパーコンボは前作に比べて威力こそ大幅なダウンはないが、無敵時間が格段に短くなっている。そのため信頼度は低くなり、キャラによってはほとんど使用しない場合もある。

さらにゲージの消費。ゼロカウンターもスーパーコンボもゲージを消費する。そのため、どちらも好きなだけ使っていけるわけではなく、お互いの体力やラウンド数を考えながら使っていく。

ならばということで、相手のラッシュに割り込んだり、最後の一撃に決めるということは、確実な戦法を取るのが普通だろう。つまり、ゼロカウンターが安定となる。



確実な状況でのゼロカウンター。これ以上は求めずとも、これ以下ではダメ。確実に決めろ。

しかし、ゼロカウンターだけが使えるというわけではなく、威力面ではスーパーコンボで割り込んだほうが都合がいい。

さらに、オリジナルコンボもからんでくるとさらにゲージの使い方は複雑になり、このオリジナルコンボに依存する度合いの高いキャラも多く存在する。

両タイプのゼロカウンター

ゼロカウンターにはパンチとキックの両タイプが存在する。基本的には、パンチが立ち技系でキックが足払い系となっている。

しかし例外もあり、ローズのパンチゼロカウンターは攻撃判定がないので有名だが、ベガとロレントのキックゼロカウンターも攻撃判定はない。ほかにザンギエフのパンチゼロカウンターのように「つかむ」といった変わったものもある。

だが、最も重要なことはどちらのゼロカウンターを使っていくかということ。

ここで、技の出かかりと無敵時間、技のスキの簡単な表がある。技の出の早いほうが一般的には使えるが、空中に跳び上がるものなのか、前に大きく踏み込むものなのか、足払いなのかで事情は変わってくるので、いちがいには言えない。



さまざまなタイプのゼロカウンターがある。

跳び上がるゼロカウンターは判定が強いものの、決まらないとリスクが大きい。地上戦で使っていくのではなく、対空技として使っていこう。

踏み込む、立ち技系のゼロカウンターはバランスが一番いい。スカるようなこともまずないし、悪くても討ち。対空、地上ともにOKだ。これで技の出も早くスキも少なければ文句ナシのゼロカウンターとなる。

足払い系は地上で使っていけば、ほぼ問題ない。ただし相手の技にもより、微妙に浮いてる突進系の技にかけると一方的に負け、良くてもお互いスカる状態になる。もちろん対空には考えないほうがいいだろう。

結局は相手の技によって相性が変わってくるので、ゼロカウンターのほうが何度も負けるようだと、その技には違うゼロカウンターを使う必要がある。



ソウルスパイラルにゼロカウンターは相討ちが精一杯。

また、ベガとアドンのパンチのゼロカウンターは実はガード不能。アドンは1発目のみだけどスゴイね。

拳の道を突き進む! 対戦攻略 リュウ

いや〜お待たせしました。主人公とは最後の最後で活躍するものさ。でも終わるわけじゃないぞ。

担当：ワイルダーKEI



波動昇龍は限界か!?

波動拳で相手の攻め手を封じ、痺れを切らして跳んできたところを昇龍拳で落とす…それこそがストⅡ時代から受け継がれている黄金パターン、波動昇龍だ。

リュウの波動拳は、全キャラの中でも最も使い勝手の良い飛び道具だ。相手との間合いが中間距離ぐらいでこの戦法を使うのだが、相手の通常技のリーチが長かったり前に突き出る技を出されると、波動拳の出かかりを止められやすい。

しかし、こちらも波動拳を撃たないわけにはいかないので、撃つときは迷わずに撃とう。止められる前に止めてやるのだ。



ありがち。あるある。



う〜倍返しされる…。

大足波動はデンジャー?

大足波動というのは、大足払いにキャンセルをかけて波動拳を出すことを言う。

しかし、ゼロシリーズではダウン回避が存在するので、この戦法がやりにくくなっている。そう、ダウン回避で近づかれ、波動拳の硬直に連続技を叩き込まれるからだ。キャンセルをかけて波動拳を出すときは、中足払いを使っていくようにしよう。中足払いなら、相手を転ばすことはないからね。

竜巻旋風脚を多用

竜巻旋風脚…実は、かなりお世話になる技である。奇襲、回避、攻撃のバリエーション…といろいろある。

まずは回避。これは、特に起き上がりに出す技として有効で、起き攻めをしてくる相手に使える。起き上がりに出す技としては昇龍拳というイメージがあるが、コマンド投げに吸い込まれたり足払いで転ばされたりするので、あまり有効とは言えないだろう。竜巻旋風脚はコマンド入力と同時に空中判定になるので、投げられることもなく、足払いをくらう確率も低くなる。スーパーコンボを出された場合でも、地上で全弾もらうよりは、最小限にくい止めることができる。ただ、立ち技を出されると落とされるので、ガードと竜巻を使い分けるようにしたい。



起き上がり必殺技は竜巻。

それから、コンビネーション。竜巻を使ったコンビネーションと言えば、小竜巻で相手に近づきつつ着地と同時に昇龍拳、小足払いが挙げられる。だが、これだけだと着地を転ばされたりと、いろいろと対処されてくるようになる。

そこで、竜巻旋風脚を使って、相手の背後に回ってみよう。これは、ジャンプ攻撃から、または相手の起き上がりを攻めるときに有効だ。例えば、相手の起き上がりに中足払いを重ねて出し、キャンセルをかけて中竜巻を出すと、丁度相手の後ろに着地することができる。着地したら、中足払い大波動拳や真空竜巻を出してみよう（この場合着地と同時に真空竜巻を出すには↓↙←↓↘→+Ⓚと入力しなければならない）。



裏回り真空竜巻を出すには、↓↙←↓↘→+Ⓚと入力しなければならない。

ミニ旋風

旋風脚…レバー入れの、相手の足払いをかわしつつ攻撃できる、特殊入力技だ。使い道は、相手との間合いを詰めたり、足払いを多用する相手に使っていく。

しかし、相手にめり込むようにして当ててしまうと反撃を受けてしまうので、足の先のほうを当てるようにしよう（リュウの旋風脚は攻撃判定の出は早いが着地するまでに多少の時間がある。豪鬼はその逆）。

この技を使ったあとは、昇龍拳やオリジナルコンボを狙ってみるといいだろう。ガードの堅い相手には、こちらもガードして様子見。



足の先を当てるようにしていこう。

困った時はオリジナルコンボ

オリジナルコンボを発動したら、とりあえず波動拳の連射だ。こちらが波動拳を10発以上撃ったときに相手がガードした場合は、大パンチ約1発分のダメージを与えることができる。相手の体力や自分が攻め込まれどうしようもないときは、オリジナルコンボを使って脱出しよう。



コマンド入力は正確に。



ワリと小粒な…

対戦攻略 ケン

ZERO2ケンの対戦必須テクニックをピックアップ

担当　GYU

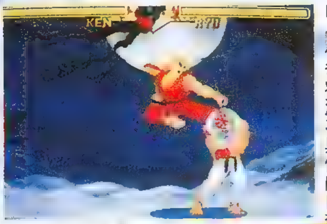
ZERO2のケンは前作より全体的にパワーダウンした感があるが、持ち前のスピードとトリッキーな技を使いこなせばどのキャラとも五分以上の闘いをすることも可能だ。ここではZERO2ケンが勝利するために必須ともいえるテクニックを紹介しよう。

前転の使い方

ストZERO2はシステム面や個々の技の性能面での変更が著しいためケンも今までの王道パターンのみで勝ち進むことが難しくなってきた。たとえば大足払いキャンセル波動拳には前転起き上がりといった今までにはなかった対応策が登場してきたためである。

そこでケン本来のウリである協力な連続技を決めることを最優先とした戦法をここで紹介しよう。それは、強力な連続技を決めるための布石。前転による攻めである。

まず前転の狙いはしゃがみガードで安定している相手に対してガード方向を混乱させ、それを崩すために用いる。用いるべき状況を具体的に挙げるならばこちらの跳び込みをガードされた場合と相手の起き上がりがそれに当てはまる。こちらの跳び込みをガードされたなら着地直後に、もしくは小足払いキャンセルで中前転を出してみよう。相手が技を出さなければくぐって背後に回り込むことができる。そして連続技をぶち込むか投げを狙おう。



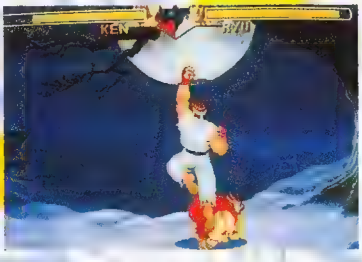
跳び込みをガードさせたら…



すかさず前転で背後に回り込む。

連続技はヒットの有無を確認できるなら中足払いキャンセルの大昇龍拳orスーパーコンボが理想。ガードされた場合のことを考えて安定したければ大波動拳でもいいだろう。

さて相手の起き上がりを前転でくぐる場合も基本は同じ。前転を出すタイミングを若干速くすればリバーサル技を出されてもあさっての方向に技が出てしまうのでかなり有効。



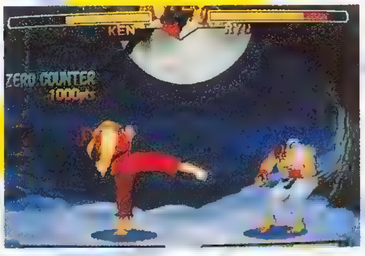
起き上がりに重ねればリバーサル技もこのとおり。

これらの使いどころで打撃による固めと投げを織り混ぜて攻めることができれば勝率はアップすること間違いなしだ。

ZEROカウンターの使い分け

ストZERO2では小昇龍拳の対地上の攻撃判定が弱体化したため、相手の固めに対しては積極的にZEROカウンターを用いる必要が出てきた。さてケンの新技キックZEROカウンター、この技はリーチ・威力ともに全キャラ中トップクラスの性能を誇っている。ZEROカウンターを使うすべての局面においてこれひとつでも十分に通用するといってもいいだろう。

しかし前出の前転などを用いた起き上がり攻めを狙うならキックカウンターは安定。ダウンを狙うならパンチカウンタにしよう。



らダウン技のパンチカウンターを選択しよう。特に立ち合いでの攻防だけではきつい相手（アドンなど）にはこういった使い分けが重要だ。

空中竜巻旋風脚で跳び込む

一発逆転を狙って跳び込んだがザンギエフのダブルラリアットなどの強力な対空技で撃墜されてしまうこともしばしばある。

そこで普通に跳び込むと見せかけて空中竜巻旋風脚（大）を出してみよう。この技は下方向の攻撃判定が強いので通常技などで迎撃しようとしたところを上から押しつぶすことができる。いまさらといった感のあるテクニックだが、今回もかなり重要だ。



普通に跳び込むと思わせて……



空中竜巻で対空技を潰す。

スーパーキャンセルを用いた連続技

ケンのレバーニュートラル立ち中キック（鎌払い蹴り）は通常1段目のみキャンセル可能で、それを用いた連続技の代表的なものとしてジャンプ大キック・立ち中キック1段目キャンセル大昇龍拳が挙げられる。

しかしスーパーコンボを使えば通常では不可能な2段目をキャンセルすることができる。これによりジャンプ大キック→立ち中キックを2段目キャンセル昇龍烈破といった連続技も可能となるわけだ。

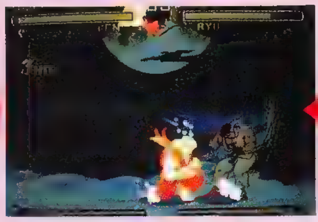
複雑なコマンドのスーパーコンボを連続技に組み込むには素早く正確な入力が必要とされるため多少の練習が必要であったが、これで威力が高く華麗な連続技が簡単にできるようになったぞ。



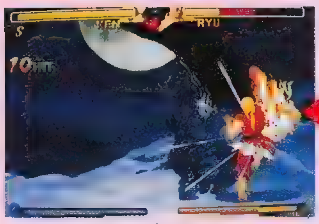
J大Kから……



立ち中キックの2段目を……



スーパーキャンセル。



しょうりゅうれっぱじゃ〜！

しっかり「ダウン回避」使ってる?

早起きのススメ

ダウン回避を活用し、起き攻めから脱出しよう。

担当：早起き苦手なGED

あれ!?なんでダウン回避できないの?

「あれ!?なんでダウン回避しねえんだよ!」なんて思ったことはないだろうか。それもそのはず、すべての技に対してダウン回避ができるわけではないからだ。



千裂脚の後の天昇脚はダウン回避がかけられない。スパコンが組み込まれているからだ。



昇龍のようにみえてもZCはダメ。回避できないぞ。

ダウン回避ができない技は

・投げ
・スーパーコンボ
・ゼロカウンター

の3種類で、投げには通常投げだけでなく、コマンド投げも含まれる。

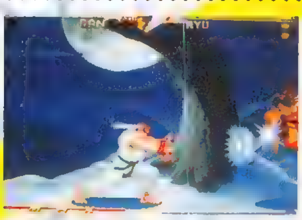
スーパーコンボから追い打ちをかけられた場合もダメ。千裂脚ー天昇脚や滅殺豪波動ー豪昇龍拳などはダウン回避ができないのだ。

ダウン回避ができる技は、

・通常技
・必殺技（コマンド投げ除く）
・オリジナルコンボ
・空中ガード後

の4種類で、春麗の鷹爪脚(踏みつけ)のような特殊入力技もダウン回避が可能。

なぜか、空中ガード後にもダウン回避ができるので、画面端でトリカゴ状態になった場合、飛び道具を空中ガードして「コロコロッ」と転がり、相手の不意をついて脱出することも可能だ。



こんなトリカゴ状態の場合、波動拳を空中ガードし、



転がって懐に入り込むことできる。

ダウン回避は万能ではない

ダウン回避は、←↙↓＋ボタンによって移動距離を変えられるのだが、基本は小。前転の最中は完全に無防備状態なので、早く起き上がれる小を多用するわけだ。小で回避しても一方的に攻撃をくらうようならおとなしくダウンしておこう。

かといって、中や大がまったく通用しないわけでもない。ダウンすることを想定して跳び込んできたり、歩いて間合いを詰めようとしている場合に有効だ。

ダウン回避すべき技とは?

では具体的に、どんな技に対してダウン回避を使ったらいいのか、例を挙げてみよう。

至近距離や画面端でなければ、大足払いや昇龍拳をダウン回避するといい。とくに相手がケンの場合、いったん転ばされると前転を交ぜたトリッキーな起き攻めが待っているので、ダウン回避は非常に重要。画面端で大昇龍をくらった場合は、わずかに自分のほうが先に動けるので、必ず投げか光りモノが入る。調子に乗って大昇龍を組み込んだ連続技を使うヤツに鉄槌を下すのだ。

ザンギエフ戦の場合も、大足払いとラリアットに対してきちんとダウン回避をしていれば、そうそうザンギのペースにはまることはない。寝たままだから、間合いを詰められ、投げとの二択を強いられてしまうのだ。



ダウン回避して相手に起き攻めをさせるな。

春麗の踏みつけの後は、ダウン回避すれば自分のほうが必ず早く動けるので、投げや光りモノが入る。画面端だと後方に跳ねてしまうので無理だが、その場合も回避して損はないぞ。



画面端に追い込まれ、仕方なく跳びこんだら小の「サマソウ」。よくある光景だ。

サマーソルトもダウン回避したほうがいい。跳び込みを小のサマーで落とされた場合、ナッシュのほうがわずかに早く動けるが、距離があるため、攻撃はくらわない。画面端に追い詰められている場合は、小のサマーをダウン回避して光るのもひとつの手だ。ナッシュが技を出していれば大ダメージを与えることもできるぞ。画面端で手足を中のサマーで切られた場合は、こちらのほうが一瞬早く動けるのでお好きなように。



すかさずダウン回避し、「ピカーン!」。ナッシュが技を出していたらいただきッス!

これは危険 おとなしく寝ておこう

春麗の天昇脚（中以外）やガイの旋風脚、さくらの咲桜拳やソドムのジゴクスクレイプなどは、とりあえずダウン回避潰しの技を出してから起き攻めにくるので、相手がボーッとしていない限り、まず助からない。とくにさくらは小足が入ったのを確認してから再び咲桜拳やスパコンにつなげることができるので、おとなしく寝ておくべきだろう。



さくらの咲桜拳は、おとなしく寝てないと、また連続技をくらってしまうぞ。

いろいろな技に硬直が存在する

返せる事実

返せるのに返さないんじゃもったいないのだ。いろいろ探してみよう。

担当：MVP

対戦が熱いSFZ2ではすべての技に当たり判定がなくなった後に技が出終わるまでの時間が存在する。

この時間は一般的に硬直と呼ばれ、硬直が長ければそこに技を入れることが可能なのだ。

しかし実際に対戦を見ているとこの硬直に技を入れている人が結構少ない。そこで代表的なものをいくつか挙げて技の硬直は意外とあるということを認識してもらうとしよう。

飛び道具

自分が端に追い詰められた時に例えばリュウが跳び蹴りから中足払い波動拳をやってきたとする。この時自分と相手との距離は足払いが当たるぐらいである。相手は波動拳の硬直が途切れずに、こちらはガードの硬直が切れる。すなわち先に動けるようになるわけだ。


衝撃的事実。何も考えていないお前が悪い。

中足払いを出してみよう。すると波動拳の硬直に当てられるわけだ。

いくら飛び道具が強いといっても、近くで出してガードされてしまった場合その硬直に技を当てられてしまうわけだ。スキのある技は間合いをよく見てから使わなければいけないのである。

この足払い波動はちゃんと返していけば相手もうかつに出せなくなるので非常に重要なことだと言える。

ダブルニープレス

この技にも硬直中に技が入る。ベガにとっては嫌なことであるが、他のキャラにとってはもうウハウハ。

ちゃんと返していくようにしないとベガは「へぇー、ダブルニープレスを多用してもいいんだ」と思うわけで、ダブルニープレスでゴリ押しされてしまうのだ。返せるのだからちゃんと返していこう。

ただし少し深くガードしないと無理である。


うまくガードできれば今度はこちらの番だ。

ドリルアタック

次はダルシムのドリルアタックを見てみよう。

この技は非常に返しづらく小Ⓚで出した時か大Ⓟで出した時、つまり緩やかな軌道の時に返し技をねらっていける。

少し遠距離で飛び道具等を抜けるために使うことがあると思う。ガードできたのなら反撃しよう。

中Ⓚで出された時、つまりダルシムに接近戦を挑まれた時に使ってくると思われるドリルアタックは高めでガードした時にのみ反撃可能。下手に返そうとすると逆にやられる可能性もあるので、中Ⓚドリルはよく考えて返していこう。

ちなみに大Ⓚのドリルはほぼ反撃不能。


この場合は無理。状況判断は正確に。

スライディング

ダルシム、ガイ、ソドム、ローズ、ベガにはスライディングがある。この技は近づきつつ攻撃でき、しかも立ちガード不可なのであるが一度ガードしてしまえば技が出たまま移動してくるので相手から近づいてきてくれる。すなわち反撃技が入りやすいというわけだ。

スライディングの性能は各キャラごとに違い、相手も反撃されないように注意して先のほうを当てにくると思うが、転ばす目的で近くから使ってきた時にガードした場合は結構返し技が存在する。逆に返せないのを無理に返そうとすると相手の思うつぼになってしまうので理解してほしい。

返す時の技

返し技は基本的に出の早い小系統の技を使っていくのが普通だが、相手との間合いによって届かないこともある。


㊥スラでこられるとキツイね。返し技ないよ。


最高の返し技OC。目押しで光ろう。

自分のキャラのリーチの長さを知った上でうまく選択していこう。

また、技のスピードが上がるOCもいい。大ダメージを与えられるし確実に入りやすいからだ。

今まで挙げた技はほんの一部。まだまだたくさんあるのでどんどん試していってほしい。返せる時に返してどんどん相手を押し返していこう。

●スライディング返せる表

ダルシム	㊀	密着の場合投げ
	㊥	〃　投げ
	㊁	近い時
ガイ	技が届けばどこでも	
ソドム	たいてい返せる。絶妙な間合いの時は無理	
ローズ	〃	
ベガ ロレント	かなり近い時のみ	

●キャンセル飛び道具ガード後返せる表

リュウ	○
ケン	○
春麗	×
さくら	×
豪鬼	○
ダルシム	○
ナッシュ	×
サガット	×
ローズ	×
ベガ	○
ダン	○

基礎知識編

まず理屈を覚えよう

光もんを使いこなすために…

オリジナルコンボ実戦導入

SFZ2の新機軸、オリジナルコンボ。略してOC。実戦においては連続技以外にも使い方はいろいろあるぞ。

担当：C.LAN&KKYいなりん

今までにオリジナルコンボ(OC)に関して、O.C.Mで連続技をメインに紹介してきた。今回ここで取り扱うのは、OCのメカニズム、そして対戦でいかにして有効活用するかという実戦的な部分についてである。

発動に関する考察

初めに再確認の意味も兼ねて、OCについてその性質を深く掘り下げてみよう。

〈入力〉

コマンドはボタンを3つ押すだけという簡単なものだが、なぜか出しにくいと感じたことはないだろうか。この理由は同時押ししなくてはならないことに加え、「離し」には反応していないことが影響している。リバーサルのOCが他の技に比べ極端に出しにくいのもこのせいである。「小P＋中P＋小K」と「大P＋中K＋小K」を交互に押し続ければ理論上は必ず出ることになるが、実践は難しいだろう。

〈発動-暗転〉

OCの発動に成功すると、無敵状態になって画面が暗転する。このとき相手が近くにいて、かつノーガードならばくらいポーズにして引き寄せることができる（空中で出したOCには吸い込み判定はない）。これがOC発動時の基本性質である。

この吸い込みは、くらった側がレバガチャ&ボタン連打すれば抑えることが可能。しかしながら難度が高いわりにはあまり効果的ではない。

OC発動時の無敵時間はゲージ量に比例していて、

無敵時間（W）＝ゲージ量（D）／16

という公式で導き出すことができる。ちなみに1W（割り込み）は1／60秒、ゲージ量はジャストレベル1ぶんで40D（ドット）である。

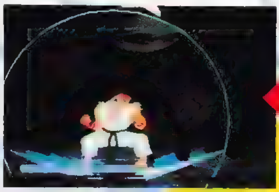
3レベルをフルに使えば無敵時間は144(D)／16＝9(W)で、0.15秒。短いようだが、昇龍拳（中、大）の無敵時間が7Wであることを考えれば十分長い数字だ。

なお、ボタンが3つ押された瞬間から暗転するまでにかけて自分は無敵だが、攻撃判定が出るまで、つまり相手を引き寄せるまでには若干のタイムラグがある。返し技として万能と思われがちなOCだが、実は最速のものではないのである。覚えておこう。

〈発動-明転〉


OC発動のメカニズム。入力完成後、無敵だがまだ攻撃力はない。


暗転直前に攻撃判定発生。このタイムラグのためOCは1フレームの返し技ではない。


明転後普通は10W、ダメージポーズが表示されたときは18Wの間こちらのみが動ける。

画面暗転が終わって相手を引き寄せた後、は明転後18Wだけ相手を止めていられる。相手のくらいポーズが表示されなかった場合でも、10W間はこちらだけ動ける時間がある。だから例えば、吸い込み範囲の対象間合い外で相手が直立ポーズを取っていたとしてもコンボが入る場合がある。

OC発動後は、できるだけ早く技を出すよう心掛けよう。

明転後の特性

オリジナルコンボ中は全体的にスピードが早くなり、通常技すべてにキャンセルがかかるようになる。…こういった明転後、キャラが動き出してからの特徴を詳しく見てみよう。

〈OCダッシュ〉

OC発動後ボタンを何も押さないでいると、ゲージがなくなるまでダッシュする。ゲージの減るスピードは1D／W。3ゲージあれば144W、約2秒半OC状態が続くことになる。

ダッシュスピードは6D／W。先程「できる限り早く技を出す」と書いたが、このOCダッシュを有効に利用できる場合もある。

具体的には飛び道具を抜ける、あるいは相手の反対側にOCを出してしまったときにとりあえず逃げる、逆にザンギエフなど足の遅いキャラの接近手段として…などなど。OC中ガードができないので少し怖いが、OCダッシュが使える場面は確かにある。

〈各技の性質〉

OC中に出す技は全般的にスピードアップしており、通常技はすべてキャンセル可能。

技の出る早さは属性別に表のようになっている。

レバー技は中段のものがいくつかあるためか、スピードは通常時と一緒。キャンセルもかからない。しかし通常技の出が早くなっており、またものによっては終わり際のスキが小さくなっているため、中段がヒットすればコンボにつなげることができるようになっている。

必殺技のうちため技に関しては、ため時間が5Wでよいため連続使用が可能である。

●OC中の各技のスピード

通常技	レバー技	必殺技			
		飛び道具	突進系	対空系	百裂系
2倍	1倍	1.5倍	1.5倍	上昇1.5倍 落下2.5倍	1.5倍

〈投げ技〉

OC発動中に通常投げは一切できないが、必殺技の投げ技ならば相手がノーガードであれば投げることができる。ある意味OC中の必殺投げは打撃技扱いになっているともいえる。

補正値とダメージ効率

OC中は基本的に各技に補正（コンボ修正値）がかかり、多段ヒットするぶん攻撃力は低めに抑えられている。

通常技は小、中、大によってそれぞれ一律の補正がかかる。ところが必殺技は、技によって補正値が異なり、中にはOC時のほうがダメージの高い技もあるのだ。

また相手を空中に浮かせてから当てるとダメージが高くなる傾向があるし、技が発生してからOCが切れた場合にはその技には補正がかからない。

より大ダメージを与えるためには、いろいろな要素を踏まえてコンボを考える必要があるぞ。

●通常時よりOC時のほうが攻撃力の高い必殺技

豪鬼	豪昇龍拳、百鬼系
春麗	旋円蹴、挑発
アドン	ジャガーキック、ジャガートゥース
ガイ	武神いずな落とし（打撃）、首狩り、影すくい
バーディー	バンディッドチェーン（小）
ローズ	サマーリフレクト（小、大）
ベガ	ヘッドプレス
サガット	タイガーブロウ（小、大）
ダン	断空脚（小、大）
ロレント	メコンデルタエアレイド、メコンデルタアタック
ザンギエフ	アトミックスープレックス、バニシングフラット
元	逆龍、徨矛

実践編
OCの使いどころはココだ!!

今までの説明で、OCの細かな仕組みが理論的に分かってもらえたと思う。ここからは実際にどんな状況で有効に使えるか書いていこう。

ガードしたあとに反撃

ある技をガードした場合出の早い小技では届かず、逆にリーチのある技では間に合わないようなときに、OCのこちらだけ動ける時間を利用して反撃する。この場合は相手の技の硬直時間、こちらのガード時間、お互いの距離が関係してくる。

例えばアドンの大ジャガーキック、ローズの小ソウルスパイラル、ダンの大我道拳などの先のほうをガードした場合でもOCならばほとんど反撃することができる。


こ〜んなに離れていても、


OCなら反撃できる。

相手の固めに割り込む

普通の通常技や必殺技では反撃できないような相手の連携に対して、その連携を最後までガードしてからではなく、OCの無敵時間を利用して無理矢理に割り込んで反撃する。

例えば、通常技→近づいてくる必殺技（春風脚やジャガーキックなど）という感じの削り重視の連携で、通常技と必殺技の間にガードが解けたらすぐにOCを使って、次の必殺技を直接返すのである。

その他にもう一つ例を挙げると、少し離れた間合いでの足払い→波動拳に反撃する。

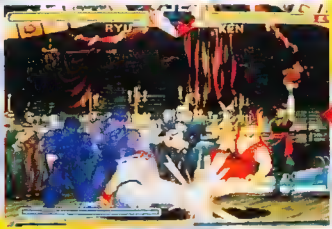
これは間合いが近いときは足払い→波動拳まで連続ガードになるのだが、少し間合いが離れていれば足払いと波動拳の間に一瞬ガードが解ける。

ここでOCを使って波動拳を抜けつつ、波動拳で硬直中の相手に近づいて技を当てるのである。このときOCがレベル1だと無敵時間の関係で少しきびしく、レベル2では難しいものの一応可能で、レベル3ならば割と余裕で狙っていける。


いや〜な固めも、


OCで反撃可能。


無敵時間を使って波動拳をかわして、


少し歩いてから反撃。

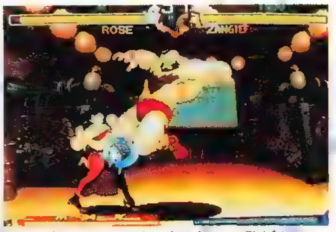
緊急回避に使う

これは、特に無敵時間のある必殺技を持っていないキャラにおすすめで、OCの無敵時間を利用して危険を回避するのである。

例えば跳び込んだときに高い打点で技を当ててしまった場合、このままでは着地したときに相手にくらい投げされてしまう。これを防ぐために着地でOCを使って投げを防ぐと同時に、投げようとしている相手に逆に反撃するのだ。

ただ、これは相手がくらい投げを狙ってくれたときの話であって、もし相手がガードしていた場合にはOCは使い損になってしまう。とりあえず、こちらの跳び込みをくらった（ガードした）あとにスクリューを狙ってくるザンギエフなどには多少は有効な使いかたであるが、OCが出なかったときのことを考えるとリスクも大きい。

緊急回避として一番有効な使い方は、ザンギエフのスクリューを抜けるときである。小技をガードしてからのスクリューと起き上がりに重ねられているスクリューは、ジャンプでは抜けることができない場合がある。このときOCの無敵時間を利用してスクリューを抜けつつ、ザンギエフがスクリュー失敗のポーズのところに反撃をする。


ローズやさくらは投げ間合いの外だと、



ゲージがないと脱出不可能。

ジャンプに関する攻防

こちらが跳び込んだときと相手に跳び込まれたときの有効なOCの使い方について書いていこう。

〈対空技として使う〉

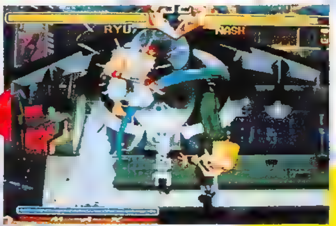
相手が跳び込んできたときになるべく引きつけてからOCを使い、こちらだけ動ける時間を利用して、まだ相手が動けないうちに技を出してジャンプ攻撃を潰す。

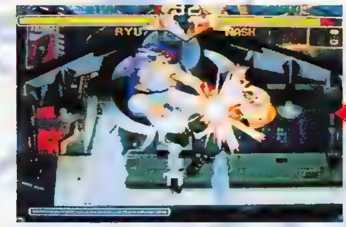
〈ジャンプ中に使う〉

これについては大きく分けて2種類あって、まず1つは相手の対空技を潰すために使う。こちらだけ動ける時間を利用して相手の対空技を潰すのだが、通常技はもちろん必殺技でも返せるものが多い。

例えばナッシュのサマーソルトにも、こちらが引きつけてOCを使えば必ず勝つことができる。

もう1つはジャンプ中にOCを使ったら何も技を出さずに着地して、相手がジャンプ攻撃を上ガードしようとしているところに足払いなどの下段技を入れる。OC中はかなりスピードアップしているので、なかなか見切られず有効な攻めかたではあるが、もし相手が対空技を出していたときにはもちろん負けてしまう。


ここまで引きつけることができれば、


勝てるんだな〜コレガ。

連続技だけで爆裂4ページ

我らO.C.M.発掘団

（オラのコンボを掘り上かってるぜ）

OCは返し技専用ではない。ぜひとも攻めのパターンに組み入れて瞬殺を目指せ!!

担当：新人デビューのP・鈴木

みんなオリコンにも慣れてきたようで、技をつなげるタイミングもわかってきたらしい。かなりコマンド連続入力が難しく、「やってみろ」感があるものや、ネーミングセンスで勝負しているものまで、多数ハガキが届いた。

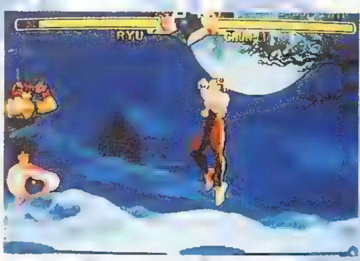
今回は威力だけではなく、面白みのあるものなど、幅広く選んでみた。

しかも、オリコンだけでなく、スパコンの意外な使い方や、空中コンボまでも発表。全部できればキミもコンボマスターだ。

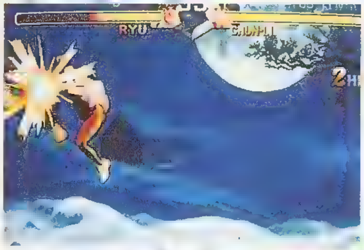
まずは空中コンボ

●春麗

遠距離時に相手が空中で気功拳を食らった時に、ジャンプ大キックがヒットする。めったに起きないことだが、覚えていて損はない。



追いつめて、気功拳をジャンプでかわされるのはよくあるはずだ。



ヒットすれば大Kも当たって相手は転ぶ。ガードでも固め続行。

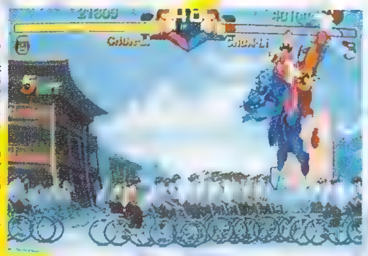
そのほか、しゃがみ中パンチを空中の相手にヒットさせると、キャンセル（覇山）天昇脚が入る。画面端なら気功掌も可能。

だが、しゃがみ中パンチは対空に向かないため、実用は無理。

また、ストⅡエックス版春麗は大足払いからキャンセル（覇山）天昇脚や気功拳が入る。一応、立ち大キックキャンセルからでも入れられるが、大道芸の部類に入るだろう。



コマンドは↙ため↘↙ニュートラル大Kから先行入力ぎみで、



↗K。春麗を使うんだったらとことんまで極めろ。

●ガイ

以前、キック投げからの八双拳はつながらないと述べたが、レベル2以上なら入ることがわかった（キャラによって異なる）。だが、対戦時でヒザの回数が変動するため、実戦で決めるのはやや難しい。

●豪鬼

ダメージ的に小竜巻→大昇龍拳が良いようだ。間合いが良ければ根元から入る。

また、相手がザンギエフで画面端なら、百鬼豪砕↓各種必殺技（豪波動以外）が入るようだ。

おすすめは昇り天魔豪斬空。制約が多すぎてまず実戦で使えないが、その分、屈辱度は高い。ちなみに昇り豪斬空の出し方だが、↓↘→↓↘→↗＋パンチで超低空が出る。



間合いを計るのがかなり難しい。



昇りバックジャンプで出したほうが入りやすい。安定なら烈破。

●サガット

キャラにもよるが、タイガークラッシュから大タイガーブロウがつながる。

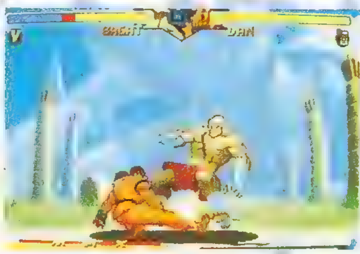
似たものとして、タイガーレイド（レベル1）から必殺技がつながる。この必殺技はジェノサイドが一番良い。

●リュウ

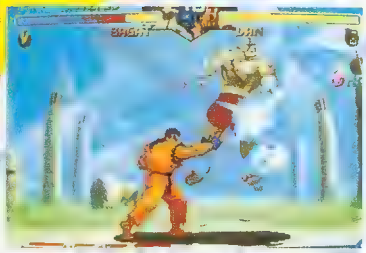
画面端で、真空竜巻旋風脚から真空波動拳がつながる。

●ダン

大足払いから真空我道拳が入る。安定してダメージが与えられる。また画面端で相手がしゃがんでいる状況で、下り小断空からの昇龍烈火が入る。



リュウのように大足払いから、



真空我道が入る。スパコンなので回転起き不能。起き攻めしろ。

●さくら

空中の相手に、立ち大パンチキャンセル咲桜拳が入る。

立ち大パンチを対空に使う人も多いと思うが、誤って早めに技を出してしまうことがあるはず。そんなときのために毎回大パンチキャンセル咲桜拳のコマンドを入力しておこう。

ダメージはほんの少しだが、ダウンさせられることは大きい。実用できるコンボだ。



あ、昇りで技出しちゃったね。



一応これで2ヒット。でも素直にOCのほうがいいかも。

変わったスパコンの使い方・連続技

●豪鬼

・瞬獄殺の怪

相手がピヨったときに、後ろから瞬獄殺で襲いかかっても投げが作動せず、相手を押し続ける。なかなか笑える技だ。

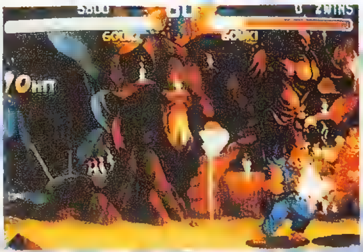
相手があせってピヨリから回復すると、ちゃっかり炸裂しちゃったりもする。

あと、ほぼ密着の間合いから小パンチを当ててキャンセル瞬獄殺を出すと、相手はジャンプで逃げることができなくなる場合がある。めくり中キックからの連携が非常に有効だ（ちなみにやられた側はオリコン作動で回避することができる。ハマリではないので勘違いしないように）。

・ジャンプ大パンチ→小足払い→滅殺豪波動（LV2・3）



めくり中Kなどから小足をつなげて滅殺豪波動。LV3かな。



画面端なら大昇龍。うん、いい減りだ。

→豪昇龍拳（滅殺豪昇龍）

滅殺豪波動から豪昇龍が連続でつながることを利用した連続技。LV3からの昇龍拳は簡単だが、LV2からのつなぎは難しい。その分美しく滅殺豪昇龍を決められるので、アピールにはもってこいだ。

●ダルシム

・ヨガストライクK

今まで使いものにならなかったことで有名だったヨガストライク。この技にかなり強力な連携が見つかった。まず相手を頭が手前になるように転ばせる。ストライクを決めるのが一番わかりやすいだろう。その後、相手の起き上がりに再びストライクを重ねる。このタイミングがなかなか難しい。写真を見てもらえばわかると思うが、相手が完全に起き上がってしまう直前に出す。ここで相手がガードしていたら再びヨガストライクが決まる。もし相手が技を出していた場合は失敗してしまうが、技を出すであろうことが予測できてさえいれば、完全にインフェルノの1ヒット目を重ねることによって、同じくらいのダメージを与えられるのだ。

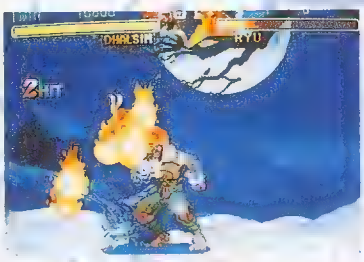
ちなみにストライクのタイミングでインフェルノを出した場合はダメージこそ少ないものの、ガード不能の状態になる。その原因はどうやら、起き上がりのモーションか振り向きのモーションのどちらかに、空中に浮いている時間が存在するからのようだ。ほかのキャラの技でも応用ができるかもしれないぞ。

この強力な連携が最初にストライを入れなければならないところが痛い。最初にストライクが狙える技は（空中）竜巻。ダルシムにとって嫌な竜巻も、ストライクを狙うことによってチャンスに変わることだろう。

ぜひともストライクを3回連続で決め「ストライクK」を完成させてほしい。



このタイミングだ！体で覚えたほうが早い。要練習。



証拠写真。空中でヒットしているね。でも減らない。ラスト用だ。

・スーパーキャンセル

ふつうの必殺技ではキャンセルがかからなくても、スパコンならキャンセルをかけられる通常技がいくつかあるので、代表的なものを連続技の形で紹介しよう。

●ケン

・めくりジャンプ中キック→立ち中キック2発目キャンセル昇龍烈破

1発目ならふつうの必殺技でもキャンセルがかかるので、烈破の入力を急ぎすぎて立ち中キックをカカト落としに化けさせないように注意すればOK。

●ガイ

・立ち中キック→武神八双拳（武神豪雷脚）



立ち中Kが出たのを見てからコマンドを入れるくらいでいい。



この技の良い点は中Kがスカってもバクチが打てるところだ。

間合いが遠いとつながらないこともある。見せ技として八双拳をつなげておくのがオシャレ。

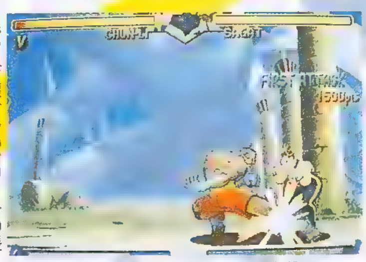
●サガット

・ジャンプ大キック→中足払い→タイガーレイド（LV1）→タイガージェノサイド（画面端）

中足払いにキャンセルがかかるのはおいしい。レイドも連続でつながるし、さらに画面端なら必殺技で追い打ちもかけられる。見た目もよく実益も兼ねたおすすめコンボだ。ほかにも、

・ジャンプ小キック→立ち小キック→タイガーレイド→…

という、難度が非常に高く屈辱度も最高の連続技がある。立ち小キックにキャンセルをかけるのが難しいが、一瞬遅らせて入力するのがコツだ。



スパⅡが懐かしい、リーチの長い中足払いからスパコンが。



レイドの場合はブロウで追い打ちを入れよう。ゲージがたまる。

ここからが本番だ！OCスペシャル

ここからはみなさんから届けられたハガキをもとに、多少アレンジを加えたものを含めて発表していこう。

基本的にはLV3のものが多い。慣れるまではノーマルスピードで練習するのも良いと思うぞ。とにかく連続技の時間が長いため覚えるだけでも一苦労だが「このへんがムズい」「ここがもったいない」という個所も、自分なりのアレンジを加えることによって新OCの出来上がりとなる。せっかくのアピールの時間、存分に楽しまなきゃね！

では、芸術編、挑戦編の2つに分けて紹介していくことにしよう。

芸術編

●ダン

・大足払い→立ち中キック→立ち大キック→小断空脚→中晃龍拳→大晃龍拳（OC名：ダン、大きな空へ　ホークさんより）

徐々に高いところへ昇っていく姿がスパコンっぽくて良さげ。通常技→通常技をつなぐタイミングは小足連打ほどの速さで構わない。時間的に余裕があるほうだと思うので割と簡単に決めるだろう。

●リュウ

・中足払い→大竜巻旋風脚→小波動拳→小昇龍拳→小波動拳→大竜巻旋風脚（OC名：流舞　吹雪氷河さんより）

「リュウが流れるような動きをするところから命名した」というこのOC。感じが出ているね。

小昇龍は画面端でないと根元から当たらない。波動拳からのつなぎがやや難しいが、手から波動が出た時点で次の技が出せるので、早めにコマンドを入力しておくのが得策。竜巻で締めるのは、ダメージ力とリュウらしさを求めた結果だ。

●豪鬼（LV1）

・立ち中パンチ→大灼熱波動拳→小豪昇龍拳→大竜巻斬空脚（OC名：宇都宮スペシャル　ギョーザさんより）

厳密にはゲージを1より少しだけ必要とする。3つの必殺技を使っているし、ダメージもまあまあなのでお得な感じだ。

初めの立ち中パンチは相手を転ばせたくないだけなので、しゃがみ大パンチでも良い。注意点は先ほどのリュウと同じ。時間的にはかなりシビアなので、自信のない人はゲージを少し増やしておくと安心できる。

●ローズ（LV1）

・大足払い→大ソウルスパイラル→しゃがみ大パンチ→ソウルスルー（OC名：なし　NGの小島遊さんより）

スパコンのような流れを組んでいて見た目にも美しい。ボタンを2つしか使わないのもポイントで、あわてることがないのがいい。ただし十分余裕があるのでもう少し技を足しても良かったかもね。

●春麗

・大足払い→大天昇脚→立ち小パンチ→挑発→大天昇脚（OC名：なし　作者不明）

挑発で浮いた相手をさらに天昇脚で追い打ちする。むごいOC。立ち小パンチは時間を稼ぐためにおいておき、その後早目にスタートを押して判定を残しておく。その間にレバー下ためをすれば問題ないだろう。結構減るぞ！

●バーディー



何もしないと相手の反対側にいってしまうので小Ⓟで止まる。



挑発のあと百裂を足せば攻撃力UP。で、最後は天昇脚。

・立ち小キック×2→（しゃがみ大パンチ→大ブルヘッド）×2→立ち大キック→レバーニュートラル挑発（OC名：バーディードリーム　道上英俊さんより）

バーディーの挑発にも攻撃



大Ⓚで相手を浮かすのがポイント。ところでこいつのOC募集。

判定がある。ラストの立ち大キックは相手を高く浮かすためだ。ただしこのコンボはそんなにゲージを必要としないので、まだまだ研究の余地がありそうだ。

●ソドム

・大足払い→挑発→立ち大パンチ→挑発（OC名：剣道の試合　作者不明）

このOCもゲージは3ついらない。まさに挑発コンボだ。内容もさることながら、OC名が面白かったので採用した。

●ダン

・OC空中始動→空中挑発→後転挑発→大断空脚→大晃龍拳（OC名：不明　多数のダン使いの方々より）

まず相手を跳び越えるようにしてジャンプ。着地したら後転挑発で元の位置に戻る。ダンがしゃがんで腕を上げるモーションはキャンセル可能なので大断空を出す。ここでもし相手がつられて足払いでも出していようものならスカして攻撃できる。奇襲技だ。



なめやがって。中足波動で反撃してやる。ダン、ほくそ笑む。



なんてこったい。ダンはこのあと、挑発すれば違った意味で勝ち。

●豪鬼

・OC空中始動→大キック→大パンチ→天魔豪斬空（OC名：なし　作者不明）

以前触れたOC→スパコンの応用だ。一応入るがかなり厳しいので少し練習する必要がある。コンボゲージがLV1以上残っていないと豪斬空は出ないぞ。

●豪鬼

・大足払い→小昇龍拳→大竜巻斬空脚→大豪波動拳×3→百鬼豪衝（OC名：なし　作者不明）

あの使いづらい百鬼襲がOCに組み込めることがわかった。コツとして、浮いた相手に打つ波動拳の2、3発目は小攻撃のほうが百鬼豪衝につなげやすい。OC内容を変えれば百鬼豪衝のあとに必殺技をつなげていくことも可能だ。

さらに難しい百鬼襲の組み込み方として、

・小豪波動拳→大百鬼豪砕→必殺技

がある。間合いのとり方が非常に微妙で、近すぎると波動拳で相手はダウン。遠いと投げは入らない。実戦に導入するのは不可能だろう。相手が飛び道具を撃ってきたら百鬼襲を出し、スライディングからつなげていくのが精一杯だ。

●春麗

・小気功拳連発→ジャンプ大パンチ→しゃがみ中キック→大天昇脚（OC名：なし　作者不明）

気功拳が遅く春麗の足が早いため、飛び道具から連続技



昔のガイルの攻めを強力にした感じだ。ガードキャンセル注意。

が成り立ってしまうのだ。威力は大したことないのだが、スパコンゲージが1つ弱ほどたまるのはおいしいところだ。ジャンプ大パンチを出さないで投げを狙ったり中足払いから旋円蹴を狙ったり連携し放題。うまく飛び道具を使おう。

●豪鬼（LV1）

・しゃがみ大パンチ×7→小豪昇龍拳→小竜巻豪斬空→大豪昇龍拳（OC名：なし　作者不明）



使った分と同じくらいたまる。もう1回行っとくか？

手軽なくせに体力を半分も減らせるすごいOC。竜巻からはOCでないためダメージが高い。絶対おすすめ。

●サガット

・大足払い→小タイガーブロウ→大タイガーショット×3→大タイガークラッシュ→大



この通り。この竜巻からOCではないためかなり減る。楽勝。

タイガーブロウ（OC名：舌かまへん?来往吉晃さんより）

サガットの飛び道具連発コンボはあまりハガキがこなかった。確かにサガットの飛び道具連射はやりづらい。リュウ、ケン経験者はなおさらだ。

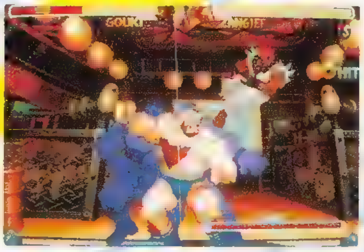
原因は出の遅さにある。リュウはOC中に大波動拳が13発出るのに対し、サガットは8発がやっと。無理にコマンドを早く入れても受けつけてもらえず、再び入れたコマンドとくっついて昇龍コマンドに化ける場合が多々ある。化けやすい人は意識的にコマンドを遅らせよう。また、ブロウから大タイガーショットへのつながりが面倒なので、何か通常技を挟んだほうが楽だろう。

●ザンギエフ

・大足払い→小バニシングフラット×5→大ダブルラリアット（OC名：バリバリバニシングラリアット　藤井裕也さん多数より）

OC名そのセンスでこのハガキが選ばれた。

肝心のコンボのほうだが、気をつけてほしいのは最初。大足払いを当てたらできるだけ早くバニシングにつなげてほしい。理由は浮きすぎるのを防ぐためで、早ければ早いほど決められるバニシングの数が増える。あとは適当に連発してもいいし、通常技で相手の高さを調整してもいい。時間が切れそうになったときやバニシングがもう入らないときほど相手が浮いたなら、パンチ3つを連打。別に5回キッチリ決める必要はなく、好きなところでダブルラリアットに変えられるのがミソだ。



ここまで浮いたらダブラリ。浮かさない努力もしてみよう。

威力に挑戦編

●ケン
・立ち大キック→大竜巻旋風脚×3→大昇龍拳

相手を転ばせないギリギリのところで大昇龍を打つ。タイミングがややシビアなので慣れるまでは難しいだろう。ダメージは以前紹介したものとあまり変わらない。

もう少し減るものに、
・しゃがみ大パンチ→中昇龍拳→小昇龍拳→中昇龍拳→大昇龍拳（OC名：なし　作者不明）
がある。OC中の昇龍拳は中、大ともに威力が高いので数多く入れたい。しかしその分高く跳んでしまうので注意が必要だ。

だが、今のところこの組み合わせが安定。しかもOC中の昇龍の硬直はほとんどないと思ってもらって構わない。

また、相手の目の前でわざと小昇龍や中昇龍をスカらせて反撃を誘うのも手だ。



減りはこんなもん。見た目が良いからOKでしょう。

●ダン
・大足払い→立ち大キック→小晃龍拳×3→大断空脚（OC名：オレって最強拳ー　服部純人さんより）

ラストの大断空脚は空中多段技なので、OC中に出しさえすれば終了後でもつながるのだ。ならば時間ギリギリまで粘りたいというのが当然で、このOCは立ち大キックを加えることでその点を工夫している。このこだわりは評価したい。

晃龍拳も引きつけて根元を当てないと威力が半減してしまうので、ガマンが大切だ。また、タイミングも重要。さらにもうひとつダンのOCも紹介しよう。

●ダン
・立ち大パンチ→小晃龍拳→小断空脚→小晃龍拳×2→大断空脚（OC名：なし　九里大志さんより）

ダメージが高い技のオンパレード。なかなか忙しさだが難しいというほどでもない。総合的にもこちらのほうが高く、工夫次第ではダン最高のOCになるかも。

●ザンギエフ
・立ち中キック→大バニシングフラット×5→大スクリューパイルドライバーorアトミックスープレックス（OC名：なし　福嶋賢次さんより）



いい減りだ。ダンにしては。今度は美しさも追求しようぜ。

先ほど説明したコンボは初めに相手を浮かせていたが、今回は地上でつなげる。難度



こんなに減る。ザンギはボディプレスからOCか投げで2択。

はかなり高く、バニシングのタイミングを間違えると立ち大パンチが出てしまううえ、OCが終了したあとにスクリューコマンドを入力しても相手はふっとんでしまうので決まらないときている。素早くミスなく入力しないと、このOCは成功しない。ただし入力が難しい分、威力は抜群だ。

●豪鬼
・立ち中パンチ→大灼熱波動拳→小豪昇龍拳×3→大灼熱波動拳（OC名：なし　九里大志さんより）

異常な減りを魅せるOC。1ラウンド目なら、なんと満



遅かったり欲張るとこうなる。でも6発からでも入るようだ。

タンから2、3センチしか体力が残らない。一発逆転も十分可能だ。

急いで入力しないと最後の灼熱がヒットしない。特に昇龍からの灼熱が難しく、着地してからレバーを回しても相手に当たらないことが多い。これはタイミングが遅いためで、コツとしては、ジャンプ下降中に先行入力しておき、着地したときにはボタンを押すだけの状態にしておくのがポイント。

また、このOCが入りにくいキャラに対しては、最初の灼熱波動と次の豪昇龍の1発目を取り替えるといいだろう。そのかわり威力が少し落ちてしまうけどね。



灼熱波動連発より減る。豪鬼は3つたまる機会があまりない。

豪鬼はゲージの使い道が多すぎてうれしいキャラである。LV3までためるのは大変かもしれないが、たまってしまえば跳び込みからの瞬獄殺とOC→足払いの強力な2択をかけることができる。ぜひ今までのOCを使いこなせるようになってほしいところだ。

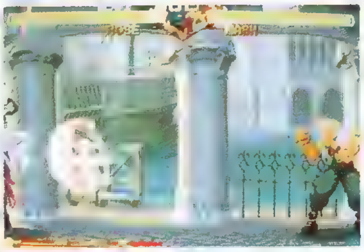
●ローズ
・大足払い→大ソウルスパイラル→小ソウルスパーク×6→(挑発)（OC名：天使の微笑　咲桜拳&昇龍拳さんより）

はっきりいって即死コンボ。ソウルスパークは小リフレクトで飛び道具を扱うことにより攻撃力が8段階までアップする。性能を活かした技だ。

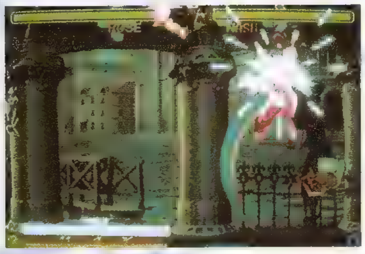
まず飛び道具を7発吸収する。そのラウンド中にこのOCを作動すればなんと満タンからKOさせられる。まあ実際にお目にかかれるのは、対ナッシュ戦ぐらいだと思うのだが、空中OC始動でサマーを潰せれば勝ち、という点は大きい。

飛び道具を3、4回しか吸えなくても十分いい減りを見せるのでどんどん使っていこう。KOする気配がなかったら、おまけにソウルスルーを付け加えてあげるとなお強者だ。

いかがだったでしょうか？　OCの祭典。楽しんでいただければ幸いです。ベガやロレ



固いナッシュさん、今のでソニック7発目よ。



サマーたまってる?それじゃあいくわよ。サマソッピカーン!



あら死んじゃ駄目よナッシュ。
ナッシュ「つかあん」

ント、バーディーにはいいOCが見つからなかったのは残念ですが、ダンや豪鬼は開発されてきたようで満足しています。

なお今回掲載された方たちにはうれしいプレゼントが待っているぞ。カプコンさんからはZERO2ポスターやシークレットファイルなどが、ゲーメストからはテレカなどが送られる予定。まあ、何が届くかはお楽しみに。

また、これからもとんでもないOCが見つかったらどんどんゲーメストまで送ってほしい。ゲーメストはまだまだキミのOCを楽しみに待っているぞー

インスト技一挙掲載!

LAST BRONX 東京番外地

登場キャラ8人のうち、最後に残ったクロサワ、リサを紹介。発売前にマイキャラを捜せ!

story

昭和の終わり。時代の終焉が若者達の「不安」「葛藤」「怒り」を加速し「第1次東京抗争」が勃発。目的のない血に塗られた戦いは、新たなる時代を生むことはなく、東京の若者達の魂は荒廃の一途。そんな東京の「戦いの季節」を終わらせたのが、スピリチュアル・バイクメン「SOUL CREW（ソウルクルー）」。絶対的な力を持ちながら、支配することのない「フリーソウル」な考えは、若者達に自由を与え、ロッカー、スケーター、パンクス、アメカジetc……様々なスタイルの世代を生むコトになった。

平成X年。安息の日々。事件は起こった。ソウルクルーのシンボルであったボスが、何者かの手により殺害。そしてソウルクルー解散。

力の均衡が崩れたコトが、今までくすぶっていた各グループの「野望」に火をつけ、時代は「第2次東京抗争」に突入してしまった…。

★この物語「LAST BRONX／東京番外地」は、ここから始まる。

第2次東京抗争。「制覇」「気まぐれ」「安息」「タダの戯れ事」。否が応でも争いを繰り返さなければならない各グループのリーダーに一通のカードが届く。

> 皆様。日々の争いご苦労様です。
> 私共は愛と平和を唱える者。皆様の悪戯な争いは遺憾に存じます。
> そこで、ご提案。未来ある若者を傷つけることなく、リーダーの皆様だけで東京で一番強いグループをお決めになってはいかがでしょう。
> 試合の場所は私共で用意させて頂きます。もちろん、皆様の名誉を守るため試合や勝敗は絶対の秘密を原則とした闇試合でございます。どうです？お気に召しましたでしょうか。では後日、試合日程を送付させていただきます。
>
> 追伸：この提案への一切の拒否は受け付けかねます。もし不参加の場合は"赤き血の祝杯"を以て、是非とも参加させていただけるよう努めさせていただきます。
>
> レッドラム［RED RUM］

手紙を受けたリーダー達のほとんどが、「イタズラ」「他グループの嫌がらせ」等と思い無視していたが、グループの若者が次々と「RED RUM」と印されたカードを残す、謎のグループに襲撃され、事態は急展開。リーダー達はレッドラムから送られるカードに従わざるをえなくなってしまう。

果たして東京の覇権を握るのは誰か？レッドラムとは何者なのか？闇試合の本当の目的とはナニか？様々な謎を残したまま、8人のキャラクターは壮絶なバトルの渦に巻き込まれていく…。

ゲームルール＆基本操作

発売を目前に控えた「LAST BRONX／東京番外地」。本誌でもこれまで何度となくこのゲームの開発状況を紹介してきたが、攻略第一回に当たる今回は〝ゲームルール＆基本操作〟そしてこのゲームならではの〝新システム〟についてみっちりレクチャーしていこう。

・ゲームの概要とルール

まずラストブロンクスを簡単に説明すれば1対1で闘う同社の「バーチャファイター」タイプのゲームといえる。もちろん対戦プレイも可能だ。

ただしこのゲームの最大の特徴そしてウリはなんといってもモーションキャプチャーにより3Dでその動作を完全再現された数々の武器と限りなく現実に近い首都〝東京〟を舞台に高性能ボード〝モデル2〟によって生を受けた8人のキャラクターを操って死闘を繰り広げることにある。

ゲームルールはきわめて明快。お互いが技を駆使して相手をKOするまで闘う。一応タイムオーバーによるサドンデスもあるが、常に四方を柵で囲まれたリングでの闘いとなるためリングアウトは存在しない。あくまでKOマッチ、まさに死闘と呼ぶにふさわしいといえる。

・操作形態と基本操作

キャラクターの操作は8方向レバー＋PKGボタンで行う。

レバー操作を左右で移動、同方向に2回入れるとクイックダッシュする。また下方向でしゃがみ状態に、斜めに入力すればしゃがみながら移動することもできる。（しゃがみダッシュも可能）そして上方向へ入力すればそれぞれの方向へジャンプする。

さてPKGボタンはPが武器&パンチ攻撃、Kで蹴りそしてGがガードとなっている。単にボタンを押すだけでも技は出るがレバーとの組み合わせによりさらに高度な攻撃を繰り出すことも可能。ガードもレバーで立ち・しゃがみガードと使い分けることができるぞ。

さて次の項目では他のゲームとは一線を画す新システムについて解説していこう。



キャラクターセレクト画面。キャラクターを選択すると、そのキャラクターが画面下部に登場。どんな武器を持っているかが一目で解るようになっている。

check it out! アタックキャンセル





「LASTBRONX」ではほとんどの攻撃モーションを途中で強制的に停止させ、基本構えに戻すことができる。例えば、このような技でも…。



当たり判定が出る前にガード[illegible]タンを押せば、[illegible]構えへ強制的に戻す[illegible]ことが[illegible]になる[illegible]る。

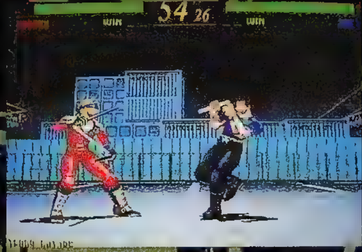
アタックキャンセルとは攻撃モーション中にGボタンを押すことによって任意にそのモーションを止めることができるテクニック。あえて例えるならVFのGキャンセルといったところだろう。

しかしラストブロンクスではほぼすべての攻撃において、コマンド入力が成立してから攻撃判定が発生するまでの間であればアタックキャンセルが可能である。

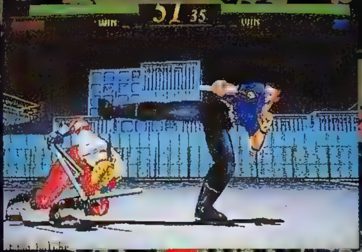
これはあくまで開発バージョンの話だが、たとえば立ちPのような基本技からPPPの連携と途中、さらに[illegible]ものまでアタックキャンセルの応用範囲は非常に幅が広い。

これを完全にマスターすれば多彩なフェイントと無限ともいえる連携が生まれることも間違いない。より高度な心理戦の展開を予感させる〝アタックキャンセル〟。見逃すな！

check it out! 潜り込み



相手の上段中段攻撃が来るのを予測してP、K、Gの三つのボタンを同時に押す



[illegible]すると[illegible]中段の攻撃を避けつつ、相手[illegible]近づくことができる[illegible]前[illegible]ことができる。



うまく決めることができれば、前転が終わった時には相手の至近距離。しかも相手はまだ硬化時間中で、動くことができない。こちらのし放題の状況だ。

〝潜り込み〟とは相手の攻撃をかわしつつ、相手の懐へ転がり込んでいく動作のことでラスブロならではの新システムといえる。

入力はPKG同時押し。これで相手の上・中段攻撃に対しても無敵ともいえる前転が出せるのだ。これを上手く用いれば例えリーチに優れた攻撃に対しても自分に有利な状況で接近することも可能だ。もちろん下段攻撃に対しては一方的に負けてしまうが、他のメリットを考えれば仕方がない。

またこの〝潜り込み〟、打撃以外にも前転中は投げをくらうことがないといったメリットもあるが、言葉でいうほど万能なものではないだろう。例えば上・中段攻撃を読んで用いても相手がこれに反応してアタックキャンセルから下段攻撃を出すといった攻防も考えられる。こういった新システムの相性や使い方については次号以降詳しく解説していくつもりだ。

武器解説書『木刀』

■使用方法

「木刀」は、名前の示す通り、木製の刀で「木太刀（きだち）」、「木剣（ぼっけん）」とも呼ばれる。長さは、大きいもので2尺5寸（約75.75）。短いものでは1尺8寸（54.54）。
刀には刃渡りの長い古代刀（太刀）と新刀（刀）があるが、木刀のほとんどが新刀を模した物である。
使用法は通常の刀と全く同じである。

■歴史的背景

剣術の稽古用として用いられていたが、中には柄・鞘を実際の剣と同じ物を使い中身だけを木製でこしらえ、精密に銀箔を押した偽装用の木刀もある（竹光［たけみつ］とも呼ばれる）。
木刀の歴史は古く、わが国の刀の歴史と等しいが、秀吉の刀狩り以降、武器を失った農民の自衛用として用いられた。最も多く見られる用になったのは「竹刀（しない）」と同様、町道場が盛んになった江戸時代からである。また「竹光（たけみつ）」と呼ばれる偽装刀もこの平和な時代に食うに困った下級武士、浪人達が売り払った刀の代わりに備えていたものである。

■ゲーム上での使用

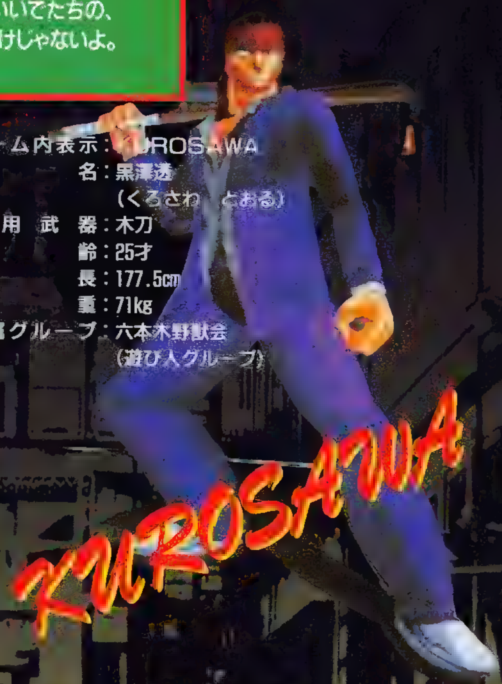
「ラストブロンクス」ゲーム中では、極悪非道な「黒澤」が使用。
彼の場合は剣術を学んだ訳でもなく、ただの「武器」として振り回している。と、いうことは「どんな使い方もOK！」。何でもありの悪の華なのである。

本当にいそうな怖そげなお兄さん

クロサワ

「木刀」に「スーツ」という凄まじいいでたちの、クロサワ。怖そうなのは見た目だけじゃないよ。

担当　FRS-N.O



ゲーム内表示：KUROSAWA
本名：黒澤透（くろさわ　とおる）
使用武器：木刀
年齢：25才
身長：177.5cm
体重：71kg
所属グループ：六本木野獣会（遊び人グループ）

STORY

遊び人グループ『六本木野獣会』のリーダー。
黒澤については謎が多く、彼の詳しい実体について知る者はいない。
何を考えているのかわからない不気味な雰囲気がつねに漂い、人々は彼を避けて通るようになっている。噂では、悪いコトでも、ずるいコトでも、なんの反省もなく行えるひどい男だということだ。
優作達を毛嫌いしており、SOUL CREW解散で勢力の弱まった彼らを、一気に潰してしまおうと企んでいるらしい。
"木刀"を使用。とはいえ、その動きは剣道の「け」の字も感じさせない荒々しいもの。後先を考えない渾身の力を込めた振りがとにかく恐ろしく、当たるとかなりのダメージを受けることになる。

KUROSAWA

木刀	
技名	コマンド
ぶったたき	⇨⇨Ⓟ
腹突き刺し	⇦⇨Ⓟ
KUROSAWAアッパー	⇩⇦⇨Ⓟ
根性入れ	⇨Ⓟ
喝入れコンボ	ⓅⓅⓅ
焼き入れコンボ	⇦ⓅⓅⓅ
投げ	
ぶちのめし	Ⓟ+Ⓖ
ふんずけ	⇩⇩Ⓚ+Ⓖ

このゲームでは全員がなにかしらの武器を持っているが、なかでもこのクロサワは木刀というラストブロンクスのなかでも本当にその辺にいてもおかしくない（?）ようなキャラだ。人を見た目で判断するのはあまりよろしくないが、やはり外見と違わず「怖いお兄さん」である。
まず彼の全身を見てもらえばある程度の技のイメージはつかめると思う。実は技の方も見た目のイメージどおりで、かなり極悪な技を使いこなす。
今回はインストラクションカードに掲載されている技のみとなっているので、クロサワのその極悪ぶりを見ていただこう。

●ぶったたき
木刀を大きく上段に振りかぶり、そのまま一歩踏み込んでから思いっきり相手に叩きつける技。リーチは長い方なのだが、振り下ろすまでに若干の時間がかかる。攻撃力発生までを考えて、少し遠めから出すといいだろう。

●腹突き刺し
木刀をまっすぐ水平に突き刺す技。かなりリーチがあり隙も少ないのでかなり使える技となるだろう。この技もぶったたき同様、少し離れた間合いから使っていこう。

●クロサワアッパー
この技は木刀を使わない。開いている方の腕を使って、低い位置からアッパーカットで突き上げる技だ。この技の特徴は、ヒットさせれば相手を空中に浮かせることが出来るところ。ヒットした相手は宙高く舞い、そこに空中コンボを叩き込むことが可能となる。まだ開発中だから「どのくらいの浮きなのか」とか「ノーカウンターでも浮くのか」という要素は変わる可能性もあるので今回は詳しいことには触れないでおく。発売バージョンでもきっと使える技になるはず。いまのうちからチェックしておこう。

●根性入れ
クロサワの技の中でもかなり使えると思われる技のひとつだ。この技もクロサワアッパーと同じく素手の技で、ボディーブローの一種。リーチは短いようだが、技が出るまではかなり早い。その特徴を利用した使い方になるだろう。



簡単な入力で出すことができる3段攻撃「根性入れ」。KUROSAWAのスーツの裾も、動きに合わせてヒラヒラとごく自然に動くのだ。

●喝入れコンボ
いわゆるPPP系の技。ただ、よくあるPPP系の技とは違って、前からバシバシ叩きつけるという、すこし変わった技だ。宙に浮いた相手に全弾叩き込むとかなり気分爽快！

●焼きいれコンボ
喝入れコンボより一発少ないが、初弾が大きく振り下ろすタイプなのでカバーできる。



KUROSAWAの豪快な投げ技のひとつ「ふんずけ」。相手の背中を木刀でたたき、立てなくなった相手を踏みつけるという、とても彼らしい極悪非道な投げ技。

武器解説書『双カン(ソウカン)[ダブルスティック]』

■使用方法

「双カン」は、「カン」と呼ばれる金属性の短めの棒を2本同時に使う武器である。使用時のイメージは大型の日本太鼓を叩く道具である「撥（ばち）」を連想していただきたい。全長は約90cm、柄の部分が約20cmで重量は約7〜8kg、打撃薄の断面は円形のものよりも、三角や四角形等が多かった。

金属の固まりであるために敵の武器と打ち合っても、よほどのことがない限り折れることのない丈夫なものである。

本来は外見が剣に似ており（刃はついていない）、剣と同じような技法で使用された。

■歴史的背景

中国の唐の時代に現れた武器。

重装の騎兵が主流であったこの時期には、このような金属製の重量ある打撃兵器は大きな効果をあげることから、騎兵に愛用されていた。

■ゲーム上での使用

「ラストブロンクス」ゲーム中では、総合武術を教える草波道場の師範代でもあるコギャル「リサ」が使う武器として登場。ゲーム中では、「ダブルスティック」と呼ばれている。

友達と組んでいるバンド「オーキッズ」でもドラムを担当しており、ドラムスティック同様に見事に使いこなす。

演劇を舞うごとく、美しいリサのダブルスティック使いを是非、見ていただきたい。

ゲーム内表示	LISA
本名	草波　リサ（くさなみ　りさ）
使用武器	ダブルスティック
年齢	17才
身長	159cm
体重	45kg
所属グループ	オーキッズ[orchid]（バンド）

見たい見たい…

リサ

とてもかろやかな動きを見せてくれるキャラ。
プレイヤーへのサービス精神を感じてやまない…
担当：ワイルダーKEI

STORY

幼少の頃より、お爺さんが主催、健全な青少年育成を目的とした総合武術草波道場で修行。若くして師範代。

草波道場を継ぐはずだった母親が、道場に通っていたアメリカ人弁護士の青年と恋に落ち、生まれたのが彼女である。しかし、父親の仕事の関係で両親はリサを日本に置いてアメリカへ。ほとんどの時間をやさしいお爺さんに育てられたせいか、極度にわがままなコギャルに育ってしまったようだ。

道場の師範代という厳格な立場のフラストレーションは、インターナショナル・ハイスクールの友達と組んでいるバンド「オーキッズ」で発散。激しいドラムも軽くこなす、見かけよりもはるかにパワフルな女の子である。

二本のスティックを巧みに操り、流れるように相手を連打する"ダブルスティック"という武器を使用。軽快なフットワークと、素早い連続多弾攻撃で相手を翻弄する。



LISA	
ダブルスティック	
技名	コマンド
ラウンドストライク	⇨⇨Ⓟ
スクリュースネア	⇧⇧Ⓟ+Ⓚ
ライジング・トー	⇩Ⓚ
レベルカッター	⇦⇨Ⓟ
オーキッズ・スペシャルビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ダブルバックビート	⇦ⓅⓅ
投げ	
リサ・オーバーターン	Ⓟ+Ⓖ
リサ・フライハイフリップ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

リサがいいと

●ラウンドストライク
棒を一回円を描[illegible]ってから、突き技にいく。ただ、一度大振りしてから突くので近距離戦にはあまり向いていないかもしれない。

●スクリュースネア
棒を横に払いつつ[illegible]技に[illegible]く2段技。軽快に攻撃するのでス[illegible]とする。

●ライジング・トー
片足でステップジャンプして、そのジャンプした足で相手を蹴り上げる技だ。これで相手を浮かせつつ、いろいろと空中コンボを叩き込んでみたい。

●レベルカッター
体をひねりで、横から棒で払い叩く…といったような感じ。

●オーキッズ・スペシャルビート
Pを[illegible]というものなのだが、その一つ一つ繰り出す技が違う。相手を空中に浮かせたときは、この技を全[illegible]入れてみたい。この時のスカートのヒラヒラ具合がまた…ん〜いかんいかん。

●ダブルバックビート
裏拳を2回連続で出すような感じで、右に回ってバシッ！左に回ってバシッ！というコンビネーションだ。叩き具合がいい。

●リサ・オーバーターン
相手の足と首に棒をひっかけて転ばし、ダウンしているところに追い打ちをかける投げ技だ。この[illegible]と背中にス[illegible]ーを追い打ち[illegible]

●リサ・フライハイフリップ
[illegible]投げ[illegible]ちょっと変えた感じで、両足を使って相手を投げる。このとき画面のアングルがいいと、リサの青のピンタックが見える。実際対戦プレイをするときに投げ技を使うときはこっちの方を多用していきたい。ただでさえもあちら[illegible]燃え燃えハングマグナムファイヤー。

リサの動きはとても軽やかで、まるで人間を相手に踊りながら祭り太鼓を叩いているかのようだ。ちょっと例え方が変かな？リサ・フライハイフリップ[illegible]狙うしかないぜ。

スパー[illegible]ュ





STORY

かつて東京を統一した伝説のライダーチーム「SOUL CREW（ソウルクルー）」のNo.3。

しかし、SOUL CREWは、ある事件"リーダーの謎の死〟をきっかけにして分散状態に……。

絵に描いたような熱血漢であり、責任感も人一番強い優作は、

「自分は本当に強いのだろうか……?」

「はたして俺はリーダーの器をそなえているのか……?」

という悩みを抱えつつも、前チームのスピリッツをそのまま継承した新生SOUL CREW 『NEO SOUL』の結成を決意し、リーダーの座についたのだった。

このゲームの主人公、近距離から遠距離まで幅広い範囲をカバーする優れた武器"三節棍〟を使用する。ショルダータックルなどの肉弾攻撃も得意。

爽やかバイカーの実力やいかに!?

優 作

三節棍使いの優作。実は肉弾戦もとってもお上手でした。

担当：借金

ゲーム内表示：YUSAKU
本　　　名：工藤優作（くどう ゆうさく）
使 用 武 器：三節棍
年　　　齢：19才
身　　　長：171cm
体　　　重：66kg
所属グループ：NEO SOUL（ライダーチーム）





YUSAKU

三節棍	
技名	コマンド
アクセルターン	⇦⇨Ⓟ
ショルダータックル	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
スネークスルー	⇧⇧Ⓟ
ハイウェイバスター	⇩⇧⇨Ⓟ
コンボ・バックスピン	ⓅⓅⓅⓀ
レッドトルネード	⇨ⓅⓅ
投げ	
高速ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ
ショルダータックル・フルチューン	⇨⇧⇨Ⓟ+Ⓚ

[illegible]ライダー

ライダースーツを身にまとい三節棍を操る青年ユウサク。短髪にヘアバンドをし（さすがにフルフェイスだとキャラ勝ちだ）胸元を少し開けているあたりはキメている。ラスブロに出てくるキャラクターの中では2番目ほど喧嘩の似合わないナリをしているが強さのほうは今後どうなるかお楽しみなところである。では技を紹介していこう。

●アクセルターン
三節棍の一方を回転させながら相手の横腹にヒットさせる回し蹴りならぬ回し棍。その回転の思いきりの良さは、相手に対する思いやりのなさが前面に押し出されていて好感が持てる。

●ショルダータックル
武器なんか使わなくても十分強ェじゃねーかようと思わず相手が嘔吐するほどのぶちかまし。ユウサクは棍を持っての攻撃以外に肉弾戦ももっぱら得意としている。



回転して打つアクセルターン。相手はきりもみ状に吹っとぶ。

●スネークスルー
三節棍をしなら[illegible]上から叩きつける技。[illegible]にくらった相手は吹[illegible]いってしまう。

●ハイウェイバスター
スネークスルーとは逆にハイウェイバスターは下から棍を振り上げる技。ぶん殴る爽快感はあるが相手は横方向に吹っ飛んでしまうため空中での追い打ちはあまり望めそうにない。

●コンボ・バックスピン
三節棍を使ったコンビネーション技で、右・左・右と交互に棍でぶん殴り最後に右回し蹴りでしめる。このゲームのシステムであるアタックキャンセルを使えば技の途中どこでも攻撃モーションをやめることができる。



破壊力抜群!!ショルダータックル。

●レッドトルネード
[illegible]に棍を振りながら攻撃する。まず左からバシッ右からバシッ当たると気持ちいい。

ユウサクはもしかすると武器なしの方が強いのでは?と疑惑すら覚えてしまう肉弾的投げ技を2つ紹介。

●高速ブレーンバスター
相手の首を引っかけ文字通り高速のブレーンバスターで投げてしまう様はそれこそ往年のD・キッドでも見ているかのようである。腰の使い方も非常にうまく、あらゆる格闘技に精通しているのがわかる。

●ショルダータックル・フルチューン
相手のどてっ腹ヨロシク涙のショルダータックルが激痛を越えてコスモスを形成していく。コマンド入力には慣れと練習が必要だが威力は高い。

三節棍使いだけでは終わらないユウサク。モノにしてみる?

STORY

「G-TROOPS」は、元々、サバイバルゲーム仲間が集まったチームであったが、マーシャルアーツやコマンドサンボなど、様々な軍隊格闘技をマスターするうちに、軍隊格闘サークルへと変貌。サークルというにはメンバーが多すぎ、一大勢力とみなされ、今回の一件に巻き込まれる。

本来はリーダーである洋子の兄が闇試合に参加するべきだったが、最後まで参加を拒み続けたため、レッドラムに襲撃され重傷を負ってしまう。

そのため、実力がありながらも、普段は兄をたてるために表舞台に立つことがない洋子だが、チームのため、兄さんのため、仕方なくこの試合に参加することを決意したのだった。

今回の件では、グループのすべてが自分の肩にかかっているというプレッシャーに悩むのだが、持ち前の負けず嫌いな性格で、常に強気で陽気に振る舞っている。実は心優しい健気な女の子である。

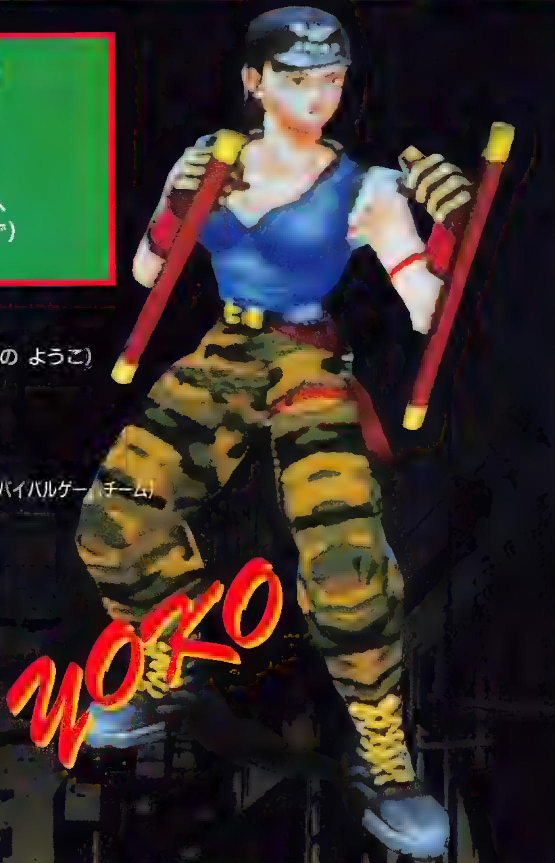
武器は両手に携えた〝トンファー〟。軽快なフットワークで繰り出される連続攻撃は、途中で様々なキック攻撃へと分岐。相手に気を抜く暇を与えない。

サバイバルな女の子！
ヨーコ

トンファー2丁を振り回す軍人ライクな女(アファー ドに非ず)
担当：SHO

ゲーム内表示：YOKO
本　　　名：港野 洋子（こうの ようこ）
使 用 武 器：トンファー
年　　　齢：20才
身　　　長：165.5cm
体　　　重：49kg
所属グループ：G-TROOPS（サバイバルゲーム チーム）





YOKO	
トンファー	
技名	コマンド
ダブルハンマー	Ⓟ+Ⓚ
ミドルストレート	⇨⇨Ⓟ
ステップキック・インサイド	Ⓚ+Ⓖ
コンボ・ハイスピンキック	ⓅⓅⓅⓀ
コンボ・ダブルハイ	ⓅⓅⓀⓀ
ヴァーチカル・ワン・ツー	⇦⇨ⓅⓅ
投げ	
稲妻落とし	Ⓟ+Ⓖ
首刈引き倒し	⇦Ⓟ+Ⓖ

三連ピアスにバンソウコウ、トンファーを持っているといういで立ちのヨーコだが、トンファーを使った技は力強いものばかりだ。

今回は、そのヨーコのインスト技について紹介していこう。

それっワン・ツー！



打ち下ろす技だが、当たっても浮くようだ。

●ダブルハンマー

両手に持ったトンファーを勢いよく上から振り下ろすヨーコの得意技がこの「ダブルハンマー」だ。

上から振り下ろす技のため、攻撃にいくまでには多少のスキがあるかもしれない。当たれば相手は浮くので、空中コンボは確定か？

●ミドルストレート

踏み込んでの中段突きが「ミドルストレート」。くらった相手は派手に吹っ飛んでいく技だ。

踏み込む技なので、接近戦で使う技ではなく中間距離で使う技だ。カウンターで当たれば大ダメージは期待できそう。



カウンターをうまく狙いたい。

●ステップキック・インサイド

一歩踏み込んでからのハイキックが「ステップキック・インサイド」。くらった相手は高く跳ね上がるのが特徴。

この技も踏み込む技なので中間距離で闘う技になるのだろうか。

●コンボ・ハイスピンキック

トンファーの連続打ちからキックに移行するコンビネーション技が「コンボ・ハイスピンキック」だ。

連続して攻撃は入らないが、この技から攻めていけば、いい攻撃連携ができそう。

●コンボ・ダブルハイ

先ほどのコンボ技に似ている、最後ダブルキックになる技が「コンボ・ダブルハイ」。[illegible]の技のキックは、1発目[illegible]ックが当たれば2発目も[illegible]るだろう。

●ヴァーチカル・ワン・ツー

片方のトンファーで上から打ち下ろしたあとに、もう片方のトンファーで下から叩き上げる技が「ヴァーチカル・ワン・ツー」。

2発目の叩き上げをディレイきみに使うといい感じになるかも。

●稲妻落とし

投げて倒してから、トンファーで顔に一発おみまいするイ技が「稲妻落とし」だ。ヨーコが持っている通常投げがこの技。片膝をついて相手の顔をトンファーで殴るのが爽快！

●首刈り引き倒し

トンファーで相手の首を引っかけて引き倒したら、馬乗りになって2回殴りつける技がこの技だ。

簡単な入力のコマンド投げなので、使いやすい技だ。

STORY

優作と同じく、以前はライダーチーム「SOUL CREW」に所属。No.2の座にいた男。沈着冷静で、そのスピリチュアルなスタイルからカリスマ性を持ち、仲間からの信望は異常に高い。

しかし、事件の後の覇権争いに嫌気がさし、「キョーミないね」の一言であっさり離脱。気の合う仲間たちと少数精鋭の新チーム『新宿MAD』を結成してしまう。

伝説のチームのNo.2という座にいながら、軽くその地位を手放してしまったのは、彼の「バイクを隙なだけ転がしていられればそれで幸せ」といった〝風〟のような魂と、優作に対する「こんな時に、テメーがしっかりしなくてどーする」といった親心からなのだが、当の優作には、そうした丈のスタイルが重くのしかかっている。

主人公のライバル。〝ヌンチャク〟を使用。右腕から繰り出されるヌンチャクの素早い振りと、左腕を使ったアッパー、手刀などの組み合わせは、接近戦で絶大な威力を発揮する。

Born to be wild!
ジョー

男だったら
コイツをやるしかねぇ！

担当：[illegible]

ゲーム内表示：JOE
本　　　名：稲垣 丈（いながき じょう）
使 用 武 器：ヌンチャク
年　　　齢：23才
身　　　長：179cm
体　　　重：76kg
所属グループ：新宿MAD（ライダーチーム）





JOE

JOE	
ヌンチャク	
技名	コマンド
ブラックトルネード	⇨⇨Ⓟ
ミッドナイトバスター	⇩⇦⇨Ⓟ
手刀	⇩⇩Ⓟ
ワイルドアッパー	⇦Ⓟ
フォースウィング・コンボ	ⓅⓅⓅⓅ
ダブルハリケーン・ショット	⇦⇦ⓅⓅ
投げ	
ショルダースロー	Ⓟ+Ⓖ
スカルヘッド・クラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

ヌンチャクを駆使し[illegible]ョ[illegible]は流れるよう[illegible]続[illegible]ダイナミ[illegible]な必殺技と非常に多彩なものが揃っている。

●ブラックトルネード

大きく踏み込みつつ上からヌンチャクを叩きつける技。この技はリーチが非常に優れているので遠距離で相手の攻撃をスカした際の返し技として用いると有効と思われる。判定の発生時間が多少遅いような気もするが、モーションが綺麗な実に爽快な技だ。

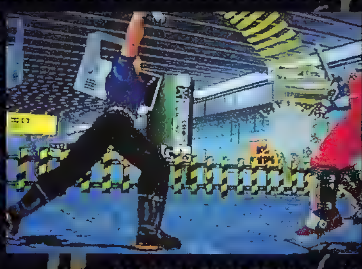
●ミッドナイトバスター

ブラック[illegible]と同様に大きく踏み込んでからヌンチャクを下から振り上げる、ミッドナイトバスター。

この技はそのモーションからも、浮かせ技から空中コンボを狙う際の拾い技としての効果が期待できる。もちろん開発バージョンのものなので詳しいことは不明だが、ブラックトルネードとの使い分けがより明確になればさらに面白いものになるはず[illegible]。

●手刀

ジョ[illegible]は基本的には（[illegible]P側）



美しい軌跡を残す「ミッドナイトバスター」。ヌンチャクを下から思いきり振り上げる技だ。

[illegible]で扱う[illegible]け[illegible]素手の[illegible]多数も[illegible]さてこの[illegible]その中[illegible]とって上方か[illegible]早い[illegible]すというもの[illegible]ーチこそ短いが速く近距離戦での要になるであろうこの技、ヒットし相手が地面に対しうつぶせに叩きつけられる様は無茶苦茶イタそーだ。俺ならこんな奴とは絶対に闘いたく[illegible]。

●ワイルドアッパー

素手による豪快なアッパ[illegible]。

とにかくモーションが派手で魅力的な技だが、現バージョンでは多少判定が小さく当たりにくいような気がする。しかしヒットすれば相手を浮かせて空中コンボにつなげることが可能なので使わない手はないだろう。

●フォースウィング・コンボ

ヌンチャクによる4段攻撃。しかしコンボといえども連続技ではない。連携攻撃といった方がいいだろう。

●ダブルハリケーン・ショット

まずヌンチャクを上から小さく振り下ろし、さらに振り上げる2段攻撃。2段目がヒットすれば相手を浮かせることができるようだ。

●ショルダースロー

相手の腕を取り背負ってから投げる。いわゆる一本背負い[illegible]。この技は基本投げであるので今後目にする機会も多いだろう。



[illegible]ショルダースロー[illegible]ヌンチャクを[illegible]の腕に引っかけて、背負い[illegible]いった投げ技の際[illegible]の動きが嘘をついてないことにも注目したい。

●スカルヘッド・クラッシュ

なにやらすごい名前だが、実はチョーパンで相手をひるませて地面に叩きつけるコマンド投げ。王道だ。

STORY

スリーシーズンはスケートボード、冬はスノーボード。好きな音楽はヒップホップとスラッシュメタル、という典型的なLAのりのボーダー・スタイル。しかし、両親は大阪出身で時々大阪弁が意志とは関係なく出てしまうのが本人の悩みの種らしい。

グループ間の争いなんて、基本的にどうでもよいことと思っているが、自由に街中でスケートボードができなくなるのと、人に頭を下げるのが大嫌いという性格ゆえに「来る敵は拒まず」の姿勢を続けている。

武術はリサのお爺さんが主催する草波道場で子供の頃より習う。どうやらそこで知り会ったリサに片思い中らしいのだが、当のリサの気持ちはトミーの方には向いていないようだ。

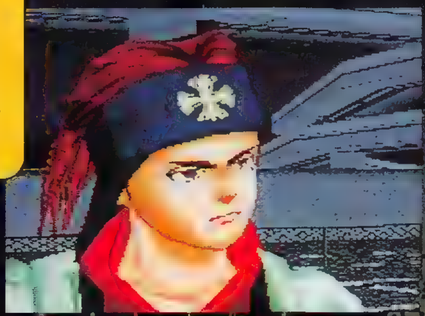
〝バトルスティック（棍）〟をリズミカルに振り回す。遠距離まで届く突きや、トリッキーな技の数々には、対戦相手から悲鳴があがることだろう。

あだ名は「トミー」
トミー

棍（バトルスティック）を武器として使う「トミー」。その華麗なる攻撃を紹介だ。
担当：チャミー

ゲーム内表示：TOMMY
本　　　名：富家　大（とみいえ　ひろし）
使 用 武 器：バトルスティック〔棍〕
年　　　齢：18才
身　　　長：165.5cm
体　　　重：54kg
所属グループ：HELTERSKELTER（ボーダーチーム）





TOMMY

バトルスティック	
技名	コマンド
破風棍	⇨⇨Ⓟ
砕撃	⇨Ⓟ+Ⓚ
支棍転蹴	⇦Ⓚ
草波三連棍	ⓅⓅⓅ
旋風十字棍	⇦⇨ⓅⓅ
連山崩棍	⇦ⓅⓅ
投げ	
草波流纏い腰	Ⓟ+Ⓖ
草波流雷押打	⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

打撃、投げを[illegible]てインスト技は計8個。この8個の技は、すべて武器（棍）を使う派手なものばかりで期待大。しかし、今現在ではまたまた開発段階の身である「トミー」。インスト技も内容がこの先どうなるのかわからないが、まず今回は簡単な動きを紹介していこう。

●破風棍
動きを簡単に説明すると[illegible]棍を突き刺す攻[illegible]撃になり、リーチは割と長めだ。[illegible]の長い突き攻撃ということから、中間間合いで有効と思われる。ちなみに、攻撃が当たったとき、相手が少しよろめきのような動きをしていたぞ。

●砕撃
砕撃は一歩踏み込んでから棍で相手の顔面を突く、突き攻撃だ。技的に割と破風棍と似ていて、リーチの長さも似たり寄ったりの長さだぞ。だが、攻撃姿勢を見た感じ、砕撃のほうが力強く突くので、破風棍より[illegible]が高いように見える。

今のところ、攻撃スピードが遅めになっているようなので、中間間合いによる攻防で利用されると考えられる。


相手の顔面に突きをする砕撃。仰けの反り具合がいい感じ。

●支棍転蹴
棍で体を支え、回転しながら蹴りで攻撃をする「支棍転蹴」[illegible]唯[illegible]蹴り攻[illegible]ともかく[illegible]ッキー[illegible]っている。攻撃スピ[illegible]ジを与え[illegible]当たると[illegible]いて[illegible]と多用できそうが、大技の[illegible]大技には長い[illegible]時間が存在しているので、これも…。

●草波三連棍
棍による連携攻撃が、この「草波三連棍」になる。PPPという入力で棍を突き、横振り、縦振りという順番で3段攻撃する。格闘ものではお約束の連携である。

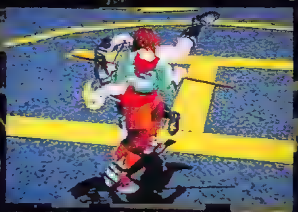
基本的にこれらの系統は攻撃スピードが速く、大抵初めの技が決まれば連続で決まるようになるはずだ。接近戦で活躍するだろう。

●旋風十字棍
技名としては非常にカッコイイ「旋風十字棍」。旋風の如く棍を振り、ジャンプして上からたたくように攻撃する。恐らく、この一連の攻撃が棍で十字を描いているようなので「旋風十字棍」と名が付けられたと思われる。

・予想される使い方は、1発目を囮にして、2発目を本命にする「フェイント攻撃」がよいのでは…。

●連山崩棍
簡単に説明すると、棍を使った「ダブルアッパー」になっていて、攻撃しながら「ずいずい」と前へ進む。[illegible]へ進む分リーチが長くなるようなので、今後かなり期待できる技だ。

●草波流纏い腰
いわゆる通常投げになる纏い腰。相手の脇に棍を突き刺し、腰の上にのせて払い倒すモーションがとても美しい投げ技だ。


流れるような投げ技の草波流纏い腰。

●草波流雷押打
棍を相手の体に添えて、そのまま一気に吹っ飛ばす力投げの1つ。

かなり派手な投げ技になっていて、壁の近くなどで決めたときは爽快感抜群だ。

STORY

財目建設の三男。

優作や丈と同じSOUL CREWのメンバーだったが、例の事件後のゴタゴタに嫌気が差し離脱。実家の建設会社に勤務している。

とても面倒見がよく人情家で、SOUL CREWの頃から、自分を慕うメンバーや地元の不良を、工事現場で働かせ、更正させている。

自分が元SOUL CREWのメンバーというだけで、現場で働く若い衆が争いに巻き込まれてしまうことを悩み、自衛のために『葛飾ダンプスターズ』を結成。仕事で使うハンマーやツルハシなどの作業道具を使った我流武術を団員に教えてもいるようだ。

レッドラムの闇試合には「これ以上、若い衆につらい思いをさせたくない」と、覇権争いよりも安息を勝ち取るために、参加することを決意した。

重い〝ハンマー〟を軽々と振り回す怪力の持ち主。得意技は、そのパワーを生かした荒々しい投げ技。どの投げも強烈な破壊力を持ち、投げられた相手は、体力だけでなく精神的にも大きくダメージを受けることとなる。

うなれ、上腕二等筋！

財目

豪の男、財目の
インスト技はどれも超強力！

担当：MVP

ゲーム内表示：ZAIMOKU
本名：財目　三郎（ざいもく　さぶろう）
使用武器：ハンマー
年齢：26才
身長：183cm
体重：102kg
所属グループ：葛飾ダンプスターズ（町内自衛団）





ZAIMOKU

ハンマー	
技名	コマンド
たたき上げ	⬇⇨Ⓟ
メガトンハンマー	⇨⬂⇩Ⓟ
ハンマーグライド	⬃⇩⬂Ⓟ
財目大回転	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ
杭打ち三段	ⓅⓅⓅ
床打ち天井打ち	Ⓟ+Ⓚ　Ⓟ+Ⓚ
投げ	
ネックハンギング・スロー	Ⓟ+Ⓖ
ワーカーボム	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ

前号で[illegible]介した巨漢キャラ、財目。今回登場するイ[illegible]比類なきパ[illegible]ーを感じさせるものばかりだ。

●**たたき上げ**

〝たたき上げ〟とはその名のとおり下からハンマーを振り上げる技。他のキャラのものに比べれば多少の出の遅さは仕方がないが、巨大なハンマーを軽々と振り回す財目のパワーをうかがわせる。

●**メガトンハンマー**



「メガトンハンマー」。ハンマーを大きくふりかぶってたたき[illegible]ろす。シンプルな技[illegible]当[illegible]ると非常に痛[illegible]

上から勢いにまかせてハンマーを振り下ろすこの技、入[illegible]のが少し難しいがリーチが長いので遠距離で使えば問題ない。「マジでこんなのくらったら死んじまうよ…」と思わせるような技である。

●**ハンマーグライド**

ハンマーを地を這うように振って相手の足元を拾う下段攻撃。

財目のインスト技はキャラの特性上単調なモノが多いが、この技を織り交ぜればその攻撃に幅が出ることは間違いない。それほどの重要性を持つこの技の発[illegible]仕様が[illegible]に[illegible]なるところ[illegible]

●**財目大回転**

ハンマーを[illegible]に持ったまま自分を中心にくるくる回転する[illegible]という解説は[illegible]ライターとしてどうかと思ったが、事実をありのまま説明するとこうなるので仕方がない。名前もいい感じだ。

さて[illegible]は[illegible]ホームランといったこの技、もう少し出が早ければ使いどころも多いだろう。調整に期待したい。

●**杭打ち三段**

他キャラでいえばPPP。しかし財目だとそうは見えないところが恐ろしい。

ところで財目は全体的に大振りな技が多いが、この杭打ち三段など基本技はそれなりに使いやすい。「パワーキャラはちょっと…」とイメージを持っている人も一度さわってみれば意外な扱いやすさに驚くはずだ。

●**床打ち天井打ち**

ハンマーを大きく振り下ろしてからさらに振り上げる。2段目がヒットすれば相手は宙に浮くぞ。

●**ネックハンギング・スロー**

通常投げ。相手の首を片手でつかみあげた後叩きつける[illegible]といった痛々しさがウリか。



「ネックハンギング・スロー」。相手の首をつかんで空高く[illegible]げた後、一直線に地面にたたきつける[illegible]というZAIMO[illegible]のはかりしれぬパワーを感じさせる技である。

●**ワーカーボム**

相手を肩に抱えた後、頭から地面に叩きつけるコマンド投げ。重量級のコマンド投げということもあってか現在わかっている投げの中では最大級の威力を誇る。

STORY

女ばかりのアマゾネス軍団『怒悪魔』のリーダー。

このグループは「世界の男たちは、グラマラスな女のしもべであることが美しい」という偏った思想を掲げる女性グループ。かなり凶悪なメンバーがそろっており、SOUL CREW時代の優作や丈も、ここには手を出せなかったという、いわくつきのグループである。

中でもリーダーの椰は、日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で、生まれついての真性女王様。そのせいか半端でなくサディスティック&ヒステリック。〝デンジャラスクイーン〟と呼ばれ、男たちの間で恐れられている。

噂では、ボーイッシュな洋子に異常なる興味を持ち、同系統の黒澤を死ぬほど嫌っているらしい。

独特な使用法が印象的な武器〝サイ〟を使用。歯切れの良いサイの攻撃と、その長い足を使った多彩な蹴りで相手の体力を削り取る。連続蹴りのバリエーションも豊富。

サイとキックのハーモニー

ナギ

金髪、巨乳、革ジャン、フーク、そして手頃な太モモとサイという武器。君はどれを決め手にする?

担当:かっちん

ゲーム内表示:NAGI
本名:豊饒 椰(ほうじょう なぎ)
使用武器:サイ
年齢:23才
身長:167.5cm
体重:52kg
所属グループ:怒悪魔〔dogma〕(レディース)





NAGI	
サイ	
技名	コマンド
ミドルスラスト	⇦⇨Ⓟ
デンジャラススナップ	⇨⇨Ⓟ
ディジィーヒール	⇨⇨Ⓚ
バックサマー	⇦Ⓚ
コンボ・ハイキック・サディスティック	ⓅⓅⓅⓀⓀ
ジャンプハイ&ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ
投げ	
クイーンズ・レッグハッグ	Ⓟ+Ⓖ
ヘッドシーザース	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

日本人離れした容姿

ナギは「サイ」という武器[illegible]派手なセクシ[illegible]容姿も金髪にブルーの瞳、それと雪のように白い肌。本当に日本人なのか?っていう感じだけど、髪は染めてるかもしれないし、コンタクトレンズで青い瞳も簡単に表現できる時代。まぁ、だいたい金髪に黒い瞳というのは個人的に納得イカンけどね。

さてナギを使ってみた印象としては、キック系の技が豊富に用意されているのを感じる。

それぞれのキャラに用意されている武器がウリのラストブロンクスだが、ナギの場合はサイはもちろん、これらキック系の技も使いこなしていこう。


ジョーにサイを突き立て[illegible]腰も入ってるねぇ。

インスト技から覚えていこう

ではキャラ別の技を紹介するのは今回初めてということで、インストラクションカードに載る予定の技を見ていこう。

●ミドルスラスト
[illegible]振り向きつつ相手の中段に[illegible]技。こ[illegible]よ[illegible]に、サ[illegible]の特殊な使用[illegible]このラストブロンク[illegible]はリアルに再現している[illegible]こと。このあたり[illegible]を押せば[illegible]とが[illegible]る。

●デンジャラススナップ
相手に踏み込んで繰り出す攻撃。片手で両手に持てる武器なだけに、このようなキ[illegible]のある[illegible]の基本となりそう[illegible]相手を浮かして[illegible]う〜ん早く使いたい。

●ディジィーヒール
これも前へ踏み込んでからの技だが、かかと落としが繰り出される。現バージョンでは追い打ちにも使用できる。

●バックサマー
[illegible]ック転する前に相手を背[illegible]向けてから行う蹴り技。いままでのサマーとずいぶんイメージが違う。

●コンボ・ハイキック・サディスティック
なんかすごい名前の技だが、出の早いパンチ(サイ)から始まるので基本となりそう。空中コンボに使っていきたい。

●ジャンプハイ&ローススピンキック
技名通り、[illegible]ハイキックからローキックへ移行するコンビネーション。下段攻撃が本来の狙いか。

●クイーンズ・レッグハッグ
いわゆる基本投げ。相手の首に長い足を巻き付け、逆側の足で顔面を蹴る。巻き付けるのが左足なのが良い。

●ヘッドシーザース
こちらはコマンド投げ。両足で相手の首を取り、自分は両手を着いてそのまま投げる。ナギは打撃、投げを問わず足技を華麗に使いこなす。


相手をねじ伏せる投げ技。おとなしく投げられとこう。

心機一転のリニューアル



様々な変更点を受けて登場のVerⅡ 新技や新システム追加はダテじゃない!!

担当：伊勢　描

ソウルエッジがさまざまな変更点を受け、装いを新たにバージョンⅡとなって帰ってきた。

おそらくこの号が出る頃にはナムコの直営店を皮切りに、巷のお店でも見かけるであろうこのソウルエッジVerⅡ。

タイトルとその下に刻まれている「VerⅡ」の文字に加えて、各キャラが登場するようになったオープニングムービー。これらのアトラクト画面など外見上の変更点にとどまらず、そのゲーム内容においても大幅な変更点が数多く設けられている。

そこで今回はゲームシステム全般を通して、気になる変更点について順を追いながら見て行くようにしよう。

セルバンテスファンが最初から使用可能!

とりあえずコインを投入して最初に気が付くのが、キャラクター選択画面の変更点。

どこがどう変わったかは一目瞭然で、前作からいる御剣を始めとした8人の戦士に加え、前作では隠しキャラであった「黄　武瞬」（ファン・ソンギョ）と新たにボスキャラであった「セルバンテス・デ・レオン」とがプレイヤーキャラクターとして最初から使用可能となっている。



セレクト画面のレイアウトも一新されて計10キャラに変更。

これで8キャラ＋2キャラの計10人（2Pモデルも入れれば実質20キャラ）の中から、好きなキャラクターを選ぶことができるようになったが、実はそれだけではない。

今回はそれぞれのキャラクターごとにVerⅡカラーとでも言うべき新カラーが追加されていて、選択方法はAボタンで従来の旧バージョンカラーが、BもしくはKボタンで新カラーを選択できるようにもなっている（2Pモデルについては前作同様Gボタンで、カラーセレクトできる）。



4種類の中から好きな色を選択することが可能になったぞ!

これで自分のお気に入りのキャラで、好きな色を選んでプレイできるようになったという訳だ。

タイムアタック・モードとアルゴリズムの変更点

対CPU戦においても他と同様に、いくつかの変更点が新しく設けられている。

まずひとつめがタイムアタック・モードの追加がそれ。

このモードにおける通常のゲームモードとの大きな違いは、CPUキャラの出現順序が毎回同じでプレイできるということ。これは言い換えればパターン化がしやすいということで、クリアをより目指しやすくなったといえる。これに加えてクリアあるいはゲームオーバー時に、自分の詳細なデータを見ることができるようになった。



選択方法はA＋B＋Kを押しながらスタートボタンだ!!

そしてふたつめがCPUのアリゴリズムの変更である。前作でのCPUはいわゆる反応型の思考パターンをもっていたため、こちらの攻撃が当たらないため、対応の仕方を知らないとても楽しめるものではなかった。この点がVerⅡでは変更されていて、こちらの攻撃ボタンとCPUの対応行動とが直結している感じはあまりなくなった。

簡単な言い方をすれば前作よりも全体的に弱くなっているといえる（ように感じる）。

動きが早くて派手になった?

動きが早くなったといっても実際の表示スピード（毎秒30フレーム）自体が変わった訳ではなく、この場所の早さとはゲーム展開そのもののテンポのこと。簡単にいえば技の切れが良くなり、全体的にスピード感が上がったと思ってもらえば間違いではない。

技の切れは良くなった、ということは言い換えれば攻撃判定の発生、持続、硬化時間といった要素が細かく調整、変更されているということであり、ある意味ではこれだけでもゲーム性が大きく変わっている。また中には技の性質自体が変化してしまった技などもあったりする。

コレに加え、独自の派手で格好の良かった武器の軌跡等の演出面はさらに強化されて、より格好良くなった。



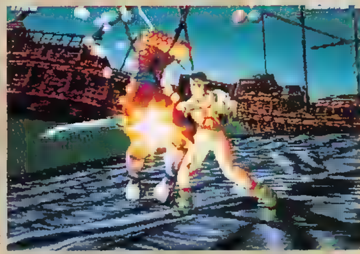
キャラの動きにメリハリがついて、技の切れもいい。

やられ状態の変化

派手といえば攻撃をくらった際の浮き方、フッ飛びやられといったゲームのシステム的な部分に関しても細かい調整と変更がなされている。

フッ飛びやられとは、文字通り相手の攻撃をくらって横方向に飛ばされるやられモーションのことで、浮きとはアッパー系の下から上へと突き上げる攻撃を受けた時に発生するやられモーションのこと。

VerⅡでは、このどちらも



たとえば避け攻撃によるフッ飛ばしも…、

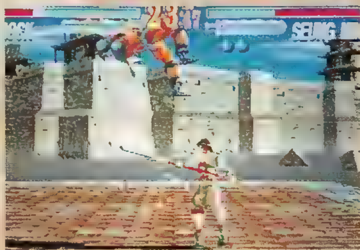


かなり遠くへと飛んでゆくのでリングアウトも狙いやすい。

前作に比べて気持ちいいぐらい派手に遠く(あるいは高く)へと飛んで行くようになった。
　特に後者の浮きに関しては前作のモノよりも明らかに高く、カウンター時においては通常の約1・5倍位は浮くように変更、調整された。
　これにより以前ではヴォルド、ロック以外のキャラでは狙ってやることが非常に難しかった空中コンボと呼ばれる空中追い打ちがどのキャラであっても狙ってできるようになり、大ダメージを相手に与えるチャンスと楽しみ(?)がひとつ増えたといえる。
　これ以外にも前作にはなかったやられモーションといったモノも追加されている。



これが通常の浮き方。



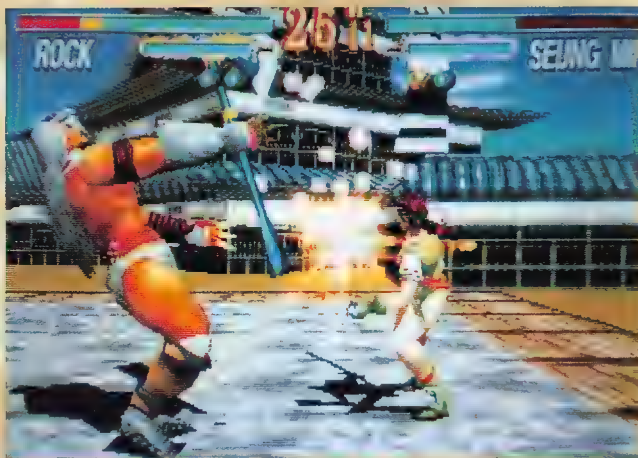
で、これがカウンター時の浮きの高さ。ここから…、



ミナであれば回天跳蹴が空中コンボとして決まってくれる。

ガードインパクトの変更点

やられモーションと共に大きく変更されたシステムとして挙げられるのが、このガードインパクトシステムと呼ばれるモノ。この聞き慣れないシステムを簡単に説明すると、相手の武器攻撃に対する当て身的なモノといったところ。
　これがどのように変更されたかというと、まずはコマンドを変更、前作では相手の武器攻撃をガードする瞬間にGボタンを押すという、お世辞にも狙ってできるようなたぐいのモノではなかったが、これをVerⅡでは「レバー相手方向＋Gボタン」へとすることで、通常ガードとの明確な差別化がなされている。
　これに伴いガードインパクトにも専用のモーションといったモノが追加され、以前とは比べものにならないほどやりやすく調整されて、対戦でも十分に狙えるようになった。
　ちなみにこのモーションは上、中、下段のどれであっても武器攻撃でさえあれば、弾くことができるように変更されてもいる。



たとえば、こんなやられパターンもあるぞ！



コマンドを入力してやるとこのモーションが出て…、



相手の武器攻撃を弾くことができる武器専用の当て身だね。

全キャラに新技が!?

全キャラで共通して追加された技として、立ち途中としゃがみ途中にA、B、Kボタンそれぞれに対応する6種類(以前からあるキャラは別)が追加となった。便宜上、共通とはいっているが実際には各キャラーごとに専用の技があり、それぞれの固有技となっている。
　このほかに新しく追加された技として、一部のキャラのみが持っていたガード不能技やアッパー系の技といったモノからまったく新しい技やバリエーションの連携技といったモノもある。コレに関してはコマンドと合わせ、次号で各キャラクター別にくわしく取り上げて行く予定だ。



これは、ソフィーティアの新技とリロンの新技サマーソルト。

ページのワリに密度の濃い…



SONIC THE FIGHTERS

いきなりボス紹介！メタルソニック＆DR.エッグマン

今回のソニック・ザ・ファイターズ、発売から一カ月が経ったということで、のっけからボス紹介といってみよう。

まずページ右側に立っている異様に格幅のいい親父がソニックシリーズではすでにおなじみといった感もある、DR.エッグマンだ。

前号で紹介したソニック・ザ・ファイターズのゲームストーリーからもうかがえるように今回もこいつが事件を引き起こした張本人といえる。

そして左側に控えているのがメタルソニック。DR.エッグマンによってソニックをモデルに作られたロボットだが、その性質は優に本家を越えると思われる。

さて、ゲーム中ではメタルソニックがボスキャラとして登場する（対CPUプレイ）わけだが、その強さはかなりのもの。今後本誌でもじっくり攻略していく予定だ。

ところでDR.エッグマンがどのようにゲームに関わってくるかというと、詳しいことはまだ秘密。一応ボーナスキャラとして登場するが、これも一筋縄ではいかないぞ。



突き詰めろ！ハイブリッド攻略

勝利への必須事項 新システムをマスターせよ

前号ではソニック・ザ・ファイターズの豊富な新システムについて簡単に説明したわけだが、今回は対戦プレイで勝つために必須となるものをいくつかピックアップして詳しく説明していこう。これだけは絶対にマスターしてほしいというものばかりなので心して読むべし。

バリアガード

ソニック・ザ・ファイターズでは他の3D格闘とは異なり上・中・下段といった攻撃属性の概念が薄い。というのもこれらの攻撃はすべて（ガード不能技は例外だが）バリアで防ぐことができるためだ。「危ない！」と思ったらBボタンを押すだけ。簡単だよね。

だが一見無敵ともいえるこのバリアにも弱点はある。ひとつは投げに弱いこと。そして回数制限（全キャラ共通してゲージは5つ）があり、特定の攻撃によってその数が減らされてしまうということが挙げられる。

つまり規定の攻撃によってバリアが破壊されバリアゲージが0になるになると打撃技をいっさいガードできなくなるということだ。このゲージはラウンドが変わっても回復しないので前半で消費しすぎてしまうと後々苦しくなってしまうことはいうまでもない。

このバリアをいかに無駄遣いしないかがこのゲームのひとつのポイントといえる。



避け

バリアゲージを温存したい、もしくはバリアゲージで0といった状況でダメージを防ぐためのものとして"避け"というものがある。

これは相手の攻撃をライン移動でかわすといったもので、入力はP+K+B同時押し。ちなみに一回で小さく、二回入力することで大きく避ける。またレバーを組み合わせれば前進避け、後退避けと使い分けることもできるぞ。

さてこの"避け"。バリアのフォロー的な意味合いが強いが、むしろこのゲームは全体的に攻撃力が低めに設定してあるようなので防御のメインとしてばりばり使っていくことを薦める。もちろん相手の攻撃を見てから入力することが理想だが、バクチで使っていってもそれなりに避けられるぞ。また避け攻撃は全キャラ通じて性能がいいものが揃っているのであえて避ける必要がなくても使う価値はあるといえる。

勝つためには"バリアが減ってから避ける"のではなく"避けまくって体力が減ってからバリアを使う"と考えたほうがいいかもしれないぞ。

ハイパーモード

バリアゲージをひとつ消費する（⇩P+K）ことでハイパーモードが発動する。

さてこのハイパーモード、前号のシステム紹介で"通常より高速で技を次々と繰り出すことができる"と説明したが、この特典だけではわざわざ貴重なバリアゲージを犠牲にしてまで使う価値はないと思った読者も多いだろう。

しかしこのハイパーモード、実はその効力が効いてる間に一度だけ特殊な技を出すことができるのだ。これはハイパー技（そのまんま）と呼ばれるものですべてのキャラが持っている。このハイパー技はどれも通常のものとは比較にならないほど強力なものが揃っている。例を挙げればエミーのガード不能技"16t"がそれ。ゲージを使ってみる価値は十分にあるはずだ。



待望の全技公開！技表の見方

次のページから待望の全キャラ全技紹介に入るわけだが、ここでその技表の見方をチェックしよう。

技名…以下のコマンドにより出る技の正式名称です。

コマンド…PKBはそれぞれ、パンチボタン、キックボタン、バリアボタンに対応します。矢印はプレイヤーキャラが右向きの時のレバーの入力方向です。黒矢印はその方向に長くレバーを入れることを意味する。

［］は技を出すための条件です。意味は表の通りです。

（P+K+B）はPKBボタン同時押しによる、避け動作の入力を意味する。避け攻撃は、基本的に一回避けと二回避けによる違いはない。ファングの一部投げ攻撃のみ、避けの回数による違いがある。

テイルスのプロペラダッシュはP+K入力後、Pで左ターン、Kで右ターン、P+Kで直進する技。P、Kのターンは通常三回まで、ハイパーモード時は、5回まで入力できますが、P+Kの入力後は、ターンを受け付けない。

シフト…（P）がシフトに書かれている技は（※P）がかかれている技とみなされる。よって、（※P）以降の技を続けて出すことができる。

例えばソニックの振り向きパンチを出したあとKを入力するとパンチハイキックが続けて出る。

（K）と（※K）の関係も同様です。

ダメージ…各技のダメージ量です。カウンター等お互いの技を出すタイミングやゲームの設定により変化する。

以下の5項目は技の持つ属性を表す。「●」はその属性を持つことを意味する。

Ba●…相手がバリアを張っている場合、そのバリアを削ることができる。

Dw●…相手にヒットさせた場合、必ずダウンさせる技。

⇧…相手にヒットさせた場合、相手を上方向にとばす技。

⇨…相手にヒットさせた場合、相手を後方にとばす技。

S…相手にヒットさせた場合、相手を小さくさせてしまう技。

N…ガード不能技。

Sy●しゃがんで避けられる技。

DA●…相手がダウン状態の時、ダメージを与えられる技。

RA●…相手が起きあがり中に、ダメージを与えられる技。

［敵近］	自分と相手の距離が近い場合
［壁後］	自分の背後近くに壁がある場合
［走り］	自分が走っている場合
［背後］	相手が背後にいる場合
［ダウン］	相手がダウンしている場合
［空中］	自分が空中にいる場合
［壁登り］	自分が壁を登っている場合
［ハイパー］	自分がハイパーモードになっている場合
［小さい］	自分が小さくなっている場合

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
パンチ	Ⓟ	(※P)	10					
パンチキック	ⓅⓀ		30		●	●		
ダブルパンチ	ⓅⓅ		5					
トリプルパンチ	ⓅⓅⓅ		5					
パンチラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ		5					
スーパーラッシュ	ⓅⓅⓅⓅⓅ		15	●	⇨			
ラッシュスピン	ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ		12	●	⇧		●	
パンチまわりこみ	Ⓟ [敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
ダブルパンチまわりこみ	ⓅⓅ [敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
はさみパンチ	⇨Ⓟ		20	●	●			
バレートス	⇗Ⓟ		18	●	⇧			
トス&アタック	⇗Ⓟ⇧Ⓟ		20		●			
ぐるぐるパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ		38	●	⇨			
スピンアタック	⇩Ⓟ		30	●	⇧		●	
スパイラルスピン	⇩⇧Ⓟ		30	●	⇧		●	
スパイラルスピンフェイント	⇩⇩ⓅⓅ		30	●	⇧		●	
スパイラルスピンダブルフェイント	⇩⇩ⓅⓅⓅ		30	●	⇧		●	
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
サイドキック	⇗Ⓚ		10					
ダブルサイドキック	⇗ⓀⓀ		10					
トリプルサイドキック	⇗ⓀⓀⓀ		17	●	⇨			
レッグスロー	⇗Ⓚ		18	●	⇨			
馬キック	⇦⇨Ⓚ		26	●	⇨			
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ		30	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ふり向き	⇩Ⓟ+Ⓚ							
スピンロケットミサイル	[壁後] ⇦Ⓚ		29	●	⇧			

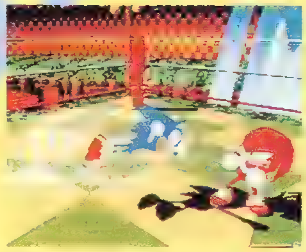
技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
ヘッドスピン	[敵近] Ⓟ+Ⓑ		30	●	●			
武器取り	[敵近] ⇩Ⓟ+Ⓑ			●				
足踏み	[敵近] ⇩⇩Ⓚ+Ⓑ		20	●				
目回しスピン	[敵近] ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓑ		40	●	●			
まわりこみ	[敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
よけスピン	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓟ		12	●	⇧		●	
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓚ	(K)	12		●	●		
よけスピンダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) ⇧Ⓟ		15		●		●	●
ダッシュスピン	[走り] Ⓟ		25	●	⇧		●	
ドロップキック	[走り] Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きパンチ	[背後] Ⓟ	(P)	8					
ふり向きハイキック	[背後] Ⓚ		13		●	●		
ふんづけ	[ダウン] ⇩Ⓚ		10		●		●	●
ダブルスピン	[ダウン] ⬆Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ		12	●	⇧		●	
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ		21		●	●		
ホップキック	⇧ [空中] Ⓚ		20		●			
スピンダイブ	⬆Ⓟ		15		●		●	●
ふんづけダイブ	⇧Ⓚ		19		●		●	●
エアスピン	⬆ [空中] Ⓟ		15		●		●	●
エアキック	⬆ [空中] Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールスピン	[壁登り] Ⓟ		25	●	●		●	●
ウォールスタンプ	[壁登り] Ⓚ		19		●		●	●
エメラルドダイブ	[ハイパー] ⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ		25	●	⇨			
よわよわパンチ	[小さい] Ⓟ		4					

やっぱ主人公!
ソニック
喰らえエメラルドダイブ!!
担当：牛

ソニックのハイパー技はエメラルドダイブという突進技で、ソニックが超高速で水平に飛行するというもの。

この技の特徴はなんといってもその飛行スピードの速さにある。ガードするだけでも一苦労といった技だ。

さてこの技は相手のバリアを削ることはもちろんヒットした場合は相手を横方向に吹き飛ばして壁に叩きつけることができる。うまく行けば追い打ちも可能なハズだ。とにかくダイナミックの一言につきるこの技、一度は使ってみよう。



技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
ハンマーアタック	Ⓟ	(※P)	10					
ダブルハンマー	ⓅⓅ		10					
トリプルハンマー	ⓅⓅⓅ		20		●			
コンボハンマーダイブ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓟ		10	●	●		●	●
スピンハンマー	⇨Ⓟ		30	●	⇨			
ヘッドスライディング	⇨⇨Ⓟ		25	●	●		●	
ハンマーアッパー	⇗Ⓟ		20		⇧			
コンボハンマースピン	⇗Ⓟ⇨Ⓟ		30	●	⇨			
マジカルハンマー	⇩Ⓟ		20	●	S		●	●
ハンマー投げ	⇩⇘⇨Ⓟ		20					
頭上注意	⇧Ⓑ⇩Ⓟ		15				●	●
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
回転キック	⇗Ⓚ		18					
回転ダブルキック	⇗ⓀⓀ		10					
ぐるぐるキック	⇗ⓀⓀⓀ		20	●	⇨			
ヒップアタック	⇨⇨Ⓚ		10	●	⇨			
馬キック	Ⓚ+Ⓑ		26	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ロケットミサイル	[壁後] ⇦Ⓚ		29	●	⇨			
馬飛び	[敵近] Ⓟ+Ⓑ		30					
武器取り	[敵近] Ⓟ+Ⓑ			●				
あっちむいてホイ	[敵近] ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓑ			●				
足踏み	[敵近] ⇩⇩Ⓚ+Ⓑ		20	●				

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
まわりこみ	[敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
よけハンマー	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓟ		20		●		●	
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓚ	(K)	12		●	●		
よけハンマーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) ⇧Ⓟ		20	●	●		●	●
ふんづけ	[ダウン] ⇩Ⓚ		10		●		●	●
ヘッドスライディング	[走り] Ⓟ		26	●	●		●	
ヒップアタック	[走り] Ⓚ		10	●	⇨			
ふり向きハンマー	[背後] Ⓟ	(P)	10					
ヒップアタック	[背後] Ⓚ		9		⇨			
ホップハンマー	⇧Ⓟ		20		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ		21		●	●		
ホップキック	⇧ [空中] Ⓚ		20		●			
ハンマーダイブ	⬆Ⓟ		20	●	●		●	●
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ		19		●		●	●
エアパンチ	⬆ [空中] Ⓟ		14					
エアハンマー	⬆ [着地直前] Ⓟ		20		●		●	●
エアキック	⬆ [空中] Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールハンマー	[壁登り] Ⓟ		20	●	●		●	●
ウォールスタンプ	[壁登り] Ⓚ		19		●		●	●
16t	[ハイパー] ⇧⇧⇩Ⓟ		36		N		●	●
よわよわパンチ	[小さい] Ⓟ		4					

16tで潰せ!
エミー
超強力ガード不能技がウリ。
担当：牛

エミーの"頭上注意"は相手の頭上に食べ物などを落としてダメージ与える技だが、ここで紹介するハイパー技は一見それと似たモーションの技である。しかし注意して観察するとこの技、なんとあのファンタジーゾーンで有名な"16t"の重しが降ってくるのだ。

さてこの技、"16t"ということもあってガード不能という特徴をもっている。しかもダウン攻撃になるとのことなのでその応用範囲も広いだろう。バリアゲージをひとつ消費してでも使ってみる価値のある技だ。



キミはそれで本当に満足なのか!?

突き詰めろ！ハイブリッド攻略

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
くちばしアタック	Ⓟ	(※P)	5			●		
ダブルくちばし	ⓅⓅ		4			●		
トリプルくちばし	ⓅⓅⓅ		4			●		
くちばしラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ		4			●		
きつつきアタック	ⓅⓅⓅⓅⓅ		4			●		
きつつきストレート	ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ		15	●	⇨			
くちばしまわりこみ	Ⓟ［敵近］Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
ダブルくちばしまわりこみ	ⓅⓅ［敵近］Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
ぐるぐるストレート	⇨Ⓟ		38	●	⇨			
ぐるぐるストレートばくだん投げ	⇨ⓅⓅ		10		⇧		●	●
ばくだん3つ投げ	⇨⇨Ⓟ		8		⇧		●	●
ぐるぐるアッパー	⇗Ⓟ		24	●	⇧			
ぐるぐるアッパーばくだん投げ	⇗ⓅⓅ		10		⇧		●	●
ばくだん投げ	⇩Ⓟ		10		●		●	●
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
サイドキック	⇗Ⓚ		10					
ダブルサイドキック	⇗ⓀⓀ		10					
トリプルサイドキック	⇗ⓀⓀⓀ		17	●	⇨			
ばくだんシュート	⇨Ⓚ		20		⇧			
馬キック	⇨⇨Ⓚ		26	●	⇨			
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ		30	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ロケットミサイル	［壁後］⇦Ⓚ		29	●	⇨			
くちばしショット	［敵近］Ⓟ+Ⓑ		40	●	●			
武器取り	［敵近］⇩Ⓟ+Ⓑ			●				

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
もーれつアタック	［敵近］⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓑ		10+5+10×3	●	●			
足踏み	［敵近］⇩⇩Ⓚ+Ⓑ		20	●				
まわりこみ	［敵近］Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
よけくちばし	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ		18	●	⇨			
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓚ	(K)	12		●	●		
よけくちばしダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) ⇧Ⓟ		20		●		●	●
ふんづけ	［ダウン］⇩Ⓚ		10		●		●	●
ダッシュくちばし	［走り］Ⓟ		24	●	⇨			
馬キック	［走り］Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きローパンチ	［背後］Ⓟ		6					
ふり向きパンチ	［背後］Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)	(P)	8					
ふり向きハイキック	［背後］Ⓚ		13		●	●		
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ		21		●	●		
ホップキック	⇧［空中］Ⓚ		20		●			
くちばしダイブ	⬆Ⓟ		20		●		●	●
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ		19		●		●	●
空中ばくだん	⬆［空中］Ⓟ		15		⇧		●	●
エアキック	⬆［空中］Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆［空中］Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールくちばしダイブ	［壁登り］Ⓟ		20		●		●	●
ウォールスタンプ	［壁登り］Ⓚ		19		●		●	●
ビーンワープ	［ハイパー］⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ							
よわよわパンチ	［小さい］Ⓟ		4					

つっつき命！
ビーン

ハイパー技がワープという異色キャラ。

担当：牛

テロリストばりの攻撃がウリ（？）のビーン。そのハイパー技といえば間違いなく爆弾関係のものと思いきや、実は単なるワープ技。その名も〝ビーンワープ〟だ。

さてこの技、入力が完成すると相手キャラの周辺、2カ所程度を入れ替わりながら移動。そして一定時間後出現するというもの。たしかにトリッキーで面白い技だが見切られると辛いかも。使い方に一工夫が必要とされるだろう。たとえばハイパー後爆弾シュートや爆弾3つ投げを乱射し、相手の行動を制限してから使うといい感じかもしれない。



技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
バークパンチ	Ⓟ	(※P)	15			●		
ワンツーパンチ	ⓅⓅ		17			●		
ワンツー投げ	ⓅⓅ［敵近］Ⓟ		35	●	●			
ワンツーガン！	ⓅⓅ⇩Ⓟ		26	●	●			
はさみパアンチ	⇨Ⓟ		30		●	●		
2回はさみパンチ	⇨ⓅⓅ		10		●	●		
3回はさみパンチ	⇨ⓅⓅⓅ		12	●	●	●		
ローパンチ	➡Ⓟ		11					
ローフック	⬇ⓅⓅ		16	●	●		●	
ガード&アタック	⇦Ⓟ		20		●			
つぶしパンチ	⇩Ⓟ		20	●	S			
つぶしてガン！	⇩ⓅⓅ		16	●	●		●	
バークアッパー	⇗Ⓟ		23	●	⇧			
シットパンチ	⇗⇗Ⓟ		18		●			
バークエルボー	⇦⇨Ⓟ		13					
バークエルボーコンボ	⇦⇨ⓅⓅ		27	●	⇨			
ぶちんこキック	Ⓚ		35	●	⇨			
大車輪パンチ	Ⓟ+Ⓚ		25		●			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
バリア歩き	［バリア］⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ							
たたきつけ	［敵近］Ⓟ+Ⓑ		30	●				
ぴたんぴたん	［敵近］⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓑ		20+10×4	●	●			
バークストライク	［敵近］⇗⇗Ⓟ+Ⓑ		50	●	●			
あたま投げ	［敵近］⇨⇩Ⓟ+Ⓑ		40		●			

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
つかんでガンガン	［敵近］⇩⇩Ⓟ+Ⓑ		25+20	●				
ジャイアントスイング	［敵近］⇦⇖⇩⇗⇨Ⓟ+Ⓑ		60	●	●			
まわりこみ	［敵近］Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ			●				
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓟ		10		S			
よけぶちんこキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ) Ⓚ		35	●	⇨			
よけとびこみ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇧Ⓟ		25	●			●	●
ふんづけ	［ダウン］⇩Ⓚ		10		●		●	●
つきとばし	［走り］Ⓟ		20	●	⇨			
ドロップキック	［走り］Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きパンチ	［背後］Ⓟ	(P)	8					
ふり向きハイキック	背後Ⓚ		13		●	●		
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ホップキック	⇧Ⓚ		20		●			
ホップキック	⇧［空中］Ⓚ		20		●			
両手ハンマーダイブ	⬆Ⓟ		30	●			●	●
ヒップダイブ	⬆Ⓚ		25	●			●	●
エアハンマー	⬆［空中］Ⓟ		14					
げんこつおとし	⬆［降下中］Ⓟ	(P)	14			●	●	●
エアキック	⬆［空中］Ⓚ		30					
ウォール両手ハンマー	［壁登り］Ⓟ		30	●			●	●
ウォールヒップ	［壁登り］Ⓚ		25	●			●	●
大車輪ダッシュ	［ハイパー］Ⓟ+Ⓚ		30		●			
よわよわパンチ	［小さい］Ⓟ		4					

投げを使いこなせ！
バーク

大車輪ダッシュで相手をカタめる！

担当：牛

バークのハイパー技は両手をぐるぐる回転させる〝大車輪パンチ〟のバージョンアップ版ともいえる〝大車輪ダッシュ〟だ。

さてこの大車輪ダッシュ、大車輪パンチがその場で回転するだけに対して、回転しながら移動することができる。ただでさえ強いこの技、出されたら相手は守りに徹するしかないだろう。

ただ投げ主体のバークのキャラ特性を考えるとバリアゲージをバリア歩きにそそぎ込んで投げを狙ってみた方がいいのかもしれない。



技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
パンチ	Ⓟ	(※P)	10					
パンチキック	ⓅⓀ		30		●	●		
ダブルパンチ	ⓅⓅ		15					
ぽかぽかコンボ	ⓅⓅⓅ		30		⇧			
パンチまわりこみ	Ⓟ [敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
ダブルパンチまわりこみ	ⓅⓅ [敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
はさみパンチ	⇨Ⓟ		20	●	●			
ぐるぐるパンチ	⇖Ⓟ		30	●	⇧			
ぽかぽかパンチ	⇦⇗⇩⇖⇨Ⓟ		16		●			
スピンアタック	⇩Ⓟ		20	●	⇧		●	
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
回転キック	⇖Ⓚ		18					
回転ダブルキック	⇖ⓀⓀ		10					
ぐるぐるキック	⇖ⓀⓀⓀ		20	●	⇨			
馬キック	⇨⇨Ⓚ		26	●	⇨			
プロペラダッシュ	Ⓟ+Ⓚ		20	●	⇨	●		
プロペラダッシュL	Ⓟ+Ⓚ (Ⓟ)		20	●	⇨	●		
プロペラダッシュR	Ⓟ+Ⓚ (Ⓚ)		20	●	⇨	●		
プロペラダッシュF	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ+Ⓚ)		16	●	⇨	●		
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓖ		30	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ふりむき	⇩Ⓟ+Ⓚ							
ロケットミサイル	[壁後] ⇦Ⓚ		29	●	⇨			
ひこうき落とし	[敵近] Ⓟ+Ⓖ		36	●	●			

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
武器取り	[敵近] ⇩Ⓟ+Ⓖ			●				
ひこうき投げ	[敵近] ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		45	●	●			
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓖ		20	●				
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓟ	(P)	11					
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓚ	(K)	12		●	●		
よけスピンダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)⇧Ⓟ		15		●		●	●
ふんづけ	[ダウン] ⇩Ⓚ		10		●		●	●
つきとばし	[走り] Ⓟ		20	●	⇨			
馬キック	[走り] Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きパンチ	[背後] Ⓟ	(P)	8					
ふり向きハイキック	[背後] Ⓚ		13		●	●		
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ		21		●	●		
ホップキック	⇧ [空中] Ⓚ		20		●			
スピンダイブ	⬆Ⓟ		15		●		●	●
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ		19		●		●	●
エアスピン	⬆ [空中] Ⓟ		15		●		●	●
エアキック	⬆ [空中] Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールスピン	[壁登り] Ⓟ		25	●	●		●	●
ウォールスタンプ	[壁登り] Ⓚ		19		●		●	●
よわよわパンチ	[小さい] Ⓟ		4					

2本のしっぽは伊達じゃない

テイルス

空を飛ぶのが好きなあなたに。

担当：ぎぃ

残念ながらテイルスにはハイパー時のみ使えるという技を持っていない。おまけにソニックとは違い、Ⓟは2発までしか出せないのであまりハイパーを使う機会はないかも。

しかしそれを補って余りある技、プロペラダッシュシリーズがテイルスにはある。プロペラダッシュ中、Ⓟで左に、Ⓚで右に合計4回まで旋回可能だ。

これで逃げるフリをして突っ込んだり、後ろに回り込んだりできるのはもちろん、ヒット後Uターンして浮かせた相手にさらに当てる、なんてこともできるぞ。これは結構、クセになりそうな技だ。



技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
コルクシュート	Ⓟ	(※P)	14			●		
2連コルク	ⓅⓅ		14			●		
3連コルク	ⓅⓅⓅ		14		⇨	●		
暴れ鉄砲ダッシュ	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ		16		●			
スナイプよーい！	⇨Ⓟ							
スナイプ1	⇨ⓅⓅ		20		●			
スナイプ2	⇨ⓅⓅⓅ		13					
スナイプ3	⇨ⓅⓅⓅⓅ		6		●			
スナイプ4	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ		13					
ラピッドスナイプ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ		6		●			
サブマリンスナイプ	⇨⇨Ⓟ		30		⇨			
バレートス	⇖Ⓟ		18	●	⇧			
打ち上げ暴れ鉄砲	⇖ⓅⓅ		16		●			
スーパーコルク	⇦⇨⇨Ⓟ		35		●			
暴れ鉄砲	⇦⇗⇩⇖⇨Ⓟ		16		●			
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
しっぽキック	⇖Ⓚ		10					
しっぽダブルキック	⇖ⓀⓀ		10					
しっぽトリプルキック	⇖ⓀⓀⓀ		20	●	⇨			
スプリングキック	⇨⇨Ⓚ		20	●	⇨			
しっぽアタック	Ⓚ+Ⓖ		10					
しっぽダブルアタック	Ⓚ+ⒼⓀ		10					
しっぽコンボ	Ⓚ+ⒼⓀⓀ		20	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ロケットミサイル	[壁後] ⇦Ⓚ		29	●	⇧			
ちゃぶだい返し	[敵近] Ⓟ+Ⓖ		40	●				
武器取り	[敵近] ⇩Ⓟ+Ⓖ			●				
しっぽ投げ	[敵近] ⇨⇦Ⓚ+Ⓖ		40	●				

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓖ		20	●				
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
よけスナイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓟ	(P)	14			●		
よけよけスナイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)×2Ⓟ		22		⇨			
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓚ	(K)	12		●	●		
よけボディダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)⇧Ⓟ		19		●		●	●
しっぽダウン攻撃	[ダウン] ⇩Ⓚ		10		●		●	●
つきとばし	[走り] Ⓟ		20	●	⇨			
馬キック	[走り] Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きローパンチ	[背後] Ⓟ		6					
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	(※P)	8					
ふり向きハイキック	[背後] Ⓚ		13		●	●		
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ		21		●	●		
ホップキック	⇧ [空中] Ⓚ		20		●			
ボディダイブ	⬆Ⓟ		19		●		●	●
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ		19		●		●	●
エアスナイプ	⬆ [空中] Ⓟ		15				●	●
エアキック	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールダイブ	[壁登り] Ⓟ		19		●		●	●
ウォールスタンプ	[壁登り] Ⓚ		19		●		●	●
大暴れ鉄砲	[ハイパー] Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ		20		●			
よわよわパンチ	[小さい] Ⓟ		4					

撃って撃って撃ちまくるぜ！

ファング

見よ華麗なるガンさばき、
近づけるもんなら近づいてみな！

担当：ぎぃ

これほど使えるハイパー技はそうないのでは？そのハイパー技は相手の周りを大きく回り込みつつコルク鉄砲を撃ちまくる「大暴れ鉄砲」だ。

多少離れていても狙えるうえ、なにもせずにしゃがむ以外防ぐ方法はない。おまけにこの技がヒットして浮いたところへ、ラピットスナイプが5発すべてヒットする。

そもそもファングというキャラは近づかれること自体がつらいので、あまりバリアゲージに固執せずに、余裕とチャンスがあったら積極的に狙ってもいいんじゃないかな。

接近戦でハイパースタートを攻撃手段として使うっていうのも覚えておくと便利だぞ。



技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
ジャブ	Ⓟ	(※P)	11					
パンチキック	ⓅⓀ		30		●	●		
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ		8					
ワンツーアッパーカット	ⓅⓅⓅ		20	●	⇧			
ジャブゲットビハインド	Ⓟ [敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
ワンツーゲットビハインド	ⓅⓅ [敵近] Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
はさみパンチ	⇨Ⓟ		20	●	●			
頭つき	⇨⇨Ⓟ		20	●	●			
アッパーカット	⇘Ⓟ		18	●	⇧			
ライジングアッパー	⇘⇘Ⓟ		20	●	⇧			
スピンアタック	⇩Ⓟ		27	●	⇧		●	
ぐるぐるパンチ	⇦⇗⇩⇘⇨Ⓟ		38	●	⇨			
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
サイドキック	⇘Ⓚ		10					
ダブルサイドキック	⇘ⓀⓀ		10					
トリプルサイドキック	⇘ⓀⓀⓀ		17	●	⇨			
馬キック	⇨⇨Ⓚ		26	●	⇨			
ナックルグライダー	Ⓟ+Ⓚ		18	●	⇨	●		
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓖ		30	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ロケットミサイル	[壁後] ⇦Ⓚ		29	⇨				
シャドーパンチ	[敵近]Ⓟ+Ⓖ		10	●				
シャドーパンチセカンド	[敵近]Ⓟ+ⒼⓅ		10					
ナックルスペシャル	[敵近] Ⓟ+ⒼⓅⓅ		20		⇧			

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
武器取り	[敵近] ⇩Ⓟ+Ⓖ			●				
足踏み	[敵近] ⇩⇩Ⓚ+Ⓟ		20	●				
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓟ	(Ⓟ)	11					
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓚ	(Ⓚ)	12		●	●		
よけボディタイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)⇧Ⓟ		19		●		●	●
ぶんづけ	[ダウン] ⇧Ⓚ		10		●		●	●
つきとばし	[走り] Ⓟ	20	20	●				
ドロップキック	[走り] Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きパンチ	[背後] Ⓟ	(P)	8					
ふり向きハイキック	[背後] Ⓟ		13		●	●		
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ	21	21		●	●		
ホップキック	⇧ [空中] Ⓚ		20		●			
ボディダイブ	⬆Ⓟ		19		●		●	●
ふんづけタイプ	⬆Ⓚ		19		●		●	●
エアスピン	⬆ [空中] Ⓟ		15		●		●	●
エアキック	⬆ [空中] Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールスピン	[壁登り] Ⓟ		25	●	●		●	●
ウォールスタンプ	[壁登り] Ⓚ		19		●		●	●
ハイパーアッパー	[ハイパー] ⇨⇩⇘Ⓟ		30	●	⇧			
ハイパーダブルアッパー	[ハイパー] ⇨⇩⇘ⓅⓅ		20	●	⇧			
よわよわパンチ	[小さい] Ⓟ		4					

こぶしよ天を貫け!
ナックルズ

攻めるのが好きなやつ、アッパーにロマンを感じるやつはこいつだ!
担当:ぎぃ

ナックルズのハイパー技はライジングアッパーのハイパー版、ハイパーアッパー。そしてこれを2連発で叩き込むハイパーダブルアッパーだ。
一発では転ばないし、どうせ連続技になるので常にダブルを狙っていこう。
どこでハイパースタートするかが意外と重要。遠くでは接近する前に持続が切れてしまうし、近くでハイパースタートを当ててダウンさせてしまっては元も子もない。相手が受け身を取ったところなどに狙ってみよう。
もちろん狙うは連続技。アッパーカット連打からそのまま連続技になるぞ。



技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
スラップアタック	Ⓟ	(※P)	6					
スラップキック	ⓅⓀ		30		●	●		
ダブルスラップ	ⓅⓅ		8					
ダブルスラップアッパー	ⓅⓅⓅ		20	●	⇧			
べろパンチ	⇦Ⓟ		20		⇨			
頭つき	⇨⇨Ⓟ		20	●	●			
エスピオチョップ	⇘Ⓟ		10					
つっこみチョップ	⇘⇘Ⓟ		16					
エスピオスピン	⇩Ⓟ		25	●	⇧		●	
長ベロ攻撃	⇦⇗⇩⇘⇨Ⓟ		20		●			
キック	Ⓚ		12					
ダブルキック	ⓀⓀ		10					
トリプルキック	ⓀⓀⓀ		18		⇨			
サイドキック	⇘Ⓚ		10					
ダブルサイドキック	⇘ⓀⓀ		10					
トリプルサイドキック	⇘ⓀⓀⓀ		17	●	⇨			
馬キック	⇨⇨Ⓚ		26	●	⇨			
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓖ		30	●	⇨			
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ		10	●	⇧			
ロケットミサイル	[壁後] ⇦Ⓚ		29	●	⇨			
ちゃぶだい返し	[敵近] Ⓟ+Ⓖ		40	●				
武器取り	[敵近] ⇩Ⓟ+Ⓖ			●				
ベロ投げ	[敵近]⇨⇦Ⓟ+Ⓖ		20	●	●			
ベロ投げコンボ	[敵近]⇨⇦Ⓟ+Ⓖ ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		30	●	●			
足踏み	[敵近] ⇩⇩Ⓚ+Ⓖ		20	●				

技名	コマンド	シフト	ダメージ	Ba	Dw	Sy	DA	RA
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			●				
よけべろパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓟ		20		⇨			
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) Ⓚ	(K)	12		●	●		
よけボディーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)⇧Ⓟ		19		●		●	●
ベロダウン攻撃	[ダウン] ⇩Ⓟ		10		●		●	●
ふんづけ	[ダウン] ⇩Ⓚ		10		●		●	●
ダッシュベロ	[走り] Ⓟ		20		⇨			
ドロップキック	[走り] Ⓚ		30	●	⇨			
ふり向きパンチ	[背後] Ⓟ	(P)	8					
ふり向きハイキック	[背後] Ⓚ		13		●	●		
ホップパンチ	⇧Ⓟ		14		●		●	●
ハイキック	⇧Ⓚ	(※K)	12		●	●		
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ		15		●	●		
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ		21		●	●		
ホップキック	⇧ [空中] Ⓚ		20		●			
ボディダイブ	⬆Ⓟ		19		●		●	●
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ		19		●		●	●
エアエスピオスピン	⬆ [空中] Ⓟ		13		●			
エアキック	⬆ [空中] Ⓚ		30					
エアハイパースタート	⬆ [空中] Ⓟ+Ⓚ		10	●	●		●	●
ウォールダイブ	[壁登り] Ⓟ		19		●		●	●
ウォールスタンプ	[壁登り] Ⓚ		19		●		●	●
エスピオワープ	[ハイパー] ⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ							
よわよわパンチ	[小さい] Ⓟ		4					

ぺろで殴る、べろで投げる!
エスピオ

のびーるべろがチャームポイント。
担当:ぎぃ

エスピオのハイパー技は姿を消して相手の背後に出現するエスピオワープ。さすがはカメレオン、ベロが伸びるだけじゃないのだ。
さて使い道の方はいろいろある。ハイパー化してのラッシュからいきなり消えるのもいいし、遠距離でハイパースタート直後に使うのも良さげだ。
あと、ハイパースタートを直接当ててダウンさせ、起き上がると同時に裏に回るなんてのもいいかもしれない。
いずれにせよしょせんは奇襲技。バレるとバリアを無駄にしたうえ痛い目に合うことになるぞ。



まだまだネタは尽きない

Dungeons & Dragons
ダンジョン&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ
SHADOW OVER MYSTARA™

邪神復活阻止記念

D&D2女帝憔悴の黄昏

長きにわたる今回の冒険も一応は幕を閉じた。しかしミスタラの世界は、これからも存在し、人々や魔物たちの歴史は連綿と綴られていく――。

ミスタラの世界に動物園ができた。その名もミスタラズー。わーい。やったね。

左の写真を見てくれ。いろんな動物たちが所狭しと暴れているね。今にも蹂躙されそうな勢いだよね。次の休みにはさっそくパパに連れてってもらうといいぞ。


合成獣キメラ、ヘルハウンドを初め、オウルベアや蛇などが和気あいあいとたわむれてい。彦井氏の談によれば、トログロダイトや猿、カピバラ、リヴァイアサン、ゆくゆくはレッドドラゴンも仲間に加えたいとのことだ。

ミスタラズー開園!!

園長のことば


彦井カフェ夫
動物を愛する心は誰にも負けない26歳。ラフィールトン市在住。

みんな仲良くせにゃならん。それがわしの信条だ。人も動物も同列に考えにゃあいかん。ゆえに檻にも入れとらん。餌もやっとらん。もちろん客から金を取っとらん。みんな自由にやらせとる。

場所はアインスンの東。ノームの村のすぐ近くじゃ。ミスタラズーの開園はわしの長年の夢じゃった…。ラファエルの洞窟にでも観光に来るようなことがあれば、ぜひ立ち寄ってみるとよかろうて。

論・卓越すること



今、時代は卓越。ミスタラにおいては卓越した格闘センスを持つことこそが至上の命題であり、生を持つ存在が辿り着ける最後の境地であるとされている。

卓越には上限がない。日々鍛練を怠らず、神の加護を一身に受けるようになっても、まだまだ目標はいくらでもある。卓越道は非常に深く、そして果てしない世界である。

卓越度を測る指針として、タクエツァー試験というものがある。これは我加護発声術や撲殺能力、蹴りの陳腐さなどが試される。厳しい登竜門。毎年春になると、千人以上の者が試験場であるダロキン公民館に殺到するが、8割以上がアクエツァーとしての産声もあげられぬまま会場を後にするという。人生をかけなければ合格することは難しい。


日頃の訓練が何よりも大切。まさに継続は力なり。


ミスタラ夏の風物詩、ドラゴン万力。ここまでできれば立派。


卓越道を説き合う若者たち。こういうことも必要だ。

まだあった!! 最後の秘密アイテム


レッドドラゴンが涙を出した決定的瞬間。これは貴重な写真だ。

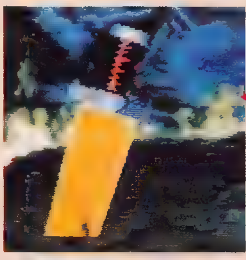
伝説の剣、ファイナルストライクなどで、謎という謎はすべて解き明かされてしまった感のあるD&D2だが、実はまだ隠しアイテムが存在することが判明。

その名も「ドラゴンの涙」。カテゴリーとしては秘密アイテムになる。

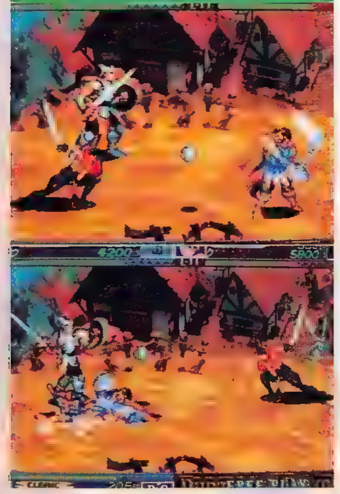
レッドドラゴンが35不可思議587阿僧祇分の1の確立で出すといわれる極上のレアアイテムで、これを持って次のショップで話しかけると、ドラゴニックゴールデンハンマーという、いかにも即席で命名したような胡散臭い武器が手に入る。これはダークウオーリアⅡが持つ武器と同じもので、伝説の剣を越える最強の武器である。

このアイテムはエルフとM・ユーザーが比較的出しやすいようだが、二人とも非力すぎて持つことができない。戦士系なら持てるのだろうか？


ドラゴンのなみだ

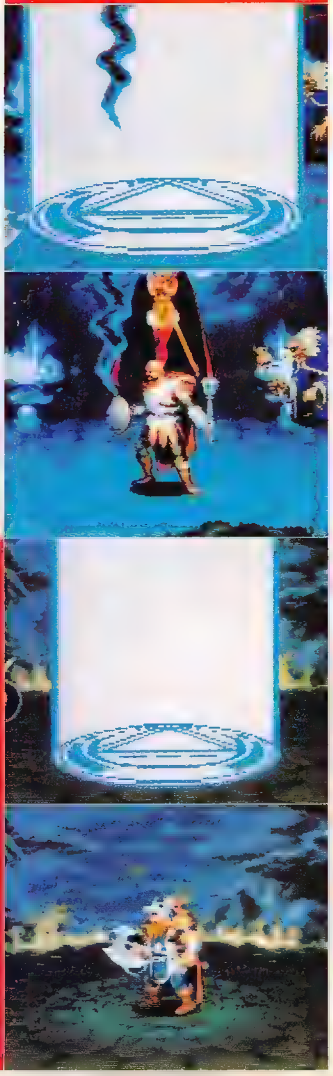

ドラゴニックゴールデンハンマー

ブレス甲子園

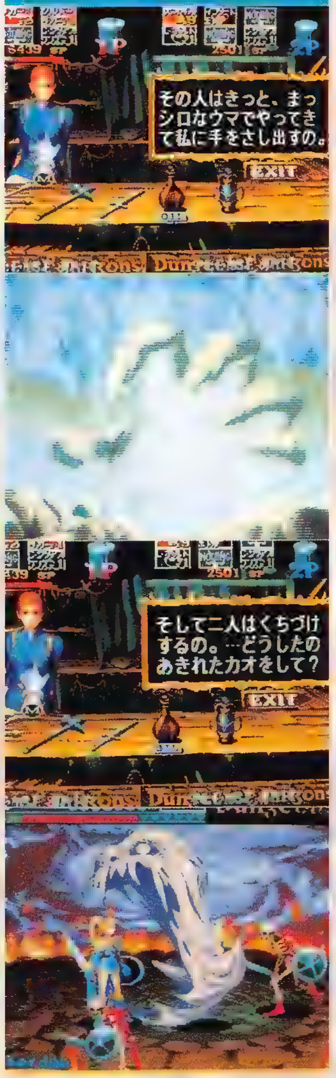




魔法陣でポン



夢気分2



恐怖への誘い

世界中どこにでも怪談や超常現象の噂はある。ミスタラ地方においてもそれは例外ではなく、幾つかの怪奇現象が確認されている。

下の写真を見てほしい。大樹要墓名物の「浮遊する宝箱」だ。ミミックという宝箱のモンスターがいるが、それにしても浮いているのはおかしい。

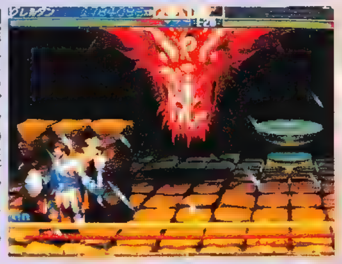


これが幻の跳びミミックか。口を開けてるヤツもいる。

そしてこちらが宙に浮かぶレッドドラゴンの顔。決して合成写真でないことだけは確かだ。かつてここにいたレッドドラゴンの怨霊か、はたまた誰かしらの魔術に長けた者が作り出した幻覚か?

クレリックがターニングアンデッドを試してみるが、まったく効果がないようである。

これはほんの一例。こういった現象はまだまだある。君も考えてみよう(アレ?)



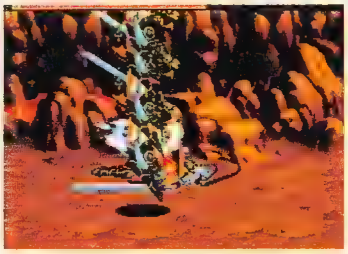
洞窟にドラゴンの生首。こりゃもうM●Rに頼むしかねえ。

今明かされるテルアリンとテルエレロンの関係

このゲームに登場するシャドーエルフテルアリンとその弟テルエレロン。この兄弟の関係は?残念ながらゲーム中においては、くわしいテル兄弟の説明がなされていない。

まず4面。悪に魅入られたテルアリンがボスとして登場。ここで「兄さん、やめるんだ」と正義の弟テルエレロンが参上。冒険者を助けてくれる。

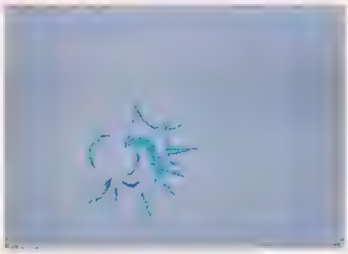
んで9面。ここでは兄弟で襲いかかってくる。なぜテルエレロンまで…。実はパーティーが大樹要墓で眠らされている頃に、シンがテルエレロンを拉致。洗脳してしまったのである。ここではテルアリンを倒せばテルエレロンは正気に戻る。催眠が浅かったのか、あるいは正義の意志が強かったのか?ま、こんな感じでさ。



9-C面でテルエレロンを倒さずにおくと…。



ナグパ戦でテルエレロンが参上。どうやらテルアリンの仇っぽい。



ブシャスビャグシャメキプシャー。木霊するナグパの悲鳴。



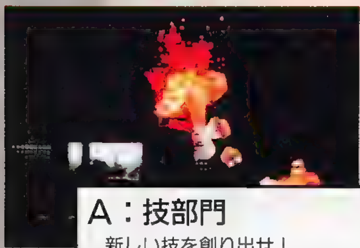
もはやテルエレロンは俺たちの味方。やりい。



ありゃまボロクズスライクな感じ。んじゃまあ闘いますか。

緊急告知 鉄拳 TEKKEN3（仮称）

夢の企画実現！



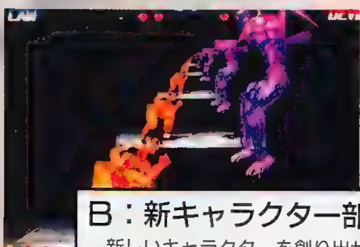
A：技部門

新しい技を創り出せ！
キングのワンダフルメキシカンコンボ、ニーナの掌握からの連携、ド派手なガード不能技などさまざまな技を生み出してきた鉄拳シリーズ！
今度は君が技を創り出す番だ！



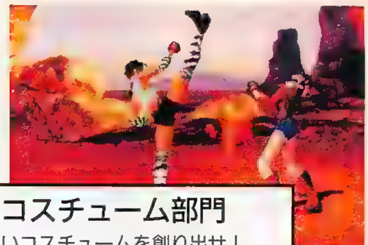
D：ステージ部門

新しいステージを創り出せ！
こんなステージで闘ってみたい！そんな君たちの熱い心に今、応えよう。
ステージ構成が屋外でも室内でも大丈夫なのは前作で証明済み。あとは自由な発想で新たな鉄拳ワールドを創り出せ！



B：新キャラクター部門

新しいキャラクターを創り出せ！
今までは開発者だけのものであったキャラクターを創り出すという感動。それが、もしかしたら君にも味わえるかもしれないという夢の企画がここに実現！
ぜひとも夢をその手でつかんでくれ！



C：コスチューム部門

新しいコスチュームを創り出せ！
あのキャラクターたちが、もし自分の考えたコスチュームを身にまとって闘うとしたら…それはまさに夢のようだろう。
そしてその夢が叶うチャンスがいまここに実現。あなただけの……を創り出せ！

上記の通り、ナムコでは鉄拳３（仮称）を製作するにあたり、新キャラクター、新コスチューム、新技、新ステージ案を募集し、集まったアイディア・意見をもとに開発プロジェクト内で選考し、これはというものを実際に採用してしまおうという、夢の企画が実現しました。採用者には豪華なプレゼントも用意されているぞ！
そこで…
●応募に関しての諸注意
●官製ハガキまたは封筒に、①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業（学校名）をご記入の上、

A、技部門　：新しい技のアイディア（イラスト可）
B、新キャラクター部門　：新しく登場させたいキャラクター案
C、コスチューム部門　：登場キャラクターのコスチューム案
D、ステージ部門　：闘ってみたいステージのアイディア

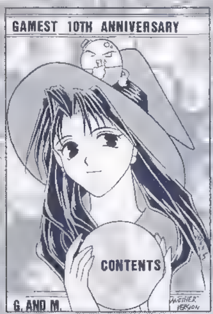
A～D部門についてのアイディアを書いて
〒146　東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
鉄拳３（仮称）アイディア募集ゲーメスト係までご応募ください。
●応募の締め切り
96年６月28日㈮必着
●抽選で豪華なプレゼント
賞１　鉄拳３（仮称）基板
賞２　鉄拳３（仮称）オリジナルジャンパー
賞３　鉄拳３（仮称）三島平八の道着
さらに「鉄拳３」（仮称）オリジナルテレホンカードを合計200名にプレゼント!!
どしどしご応募ください。
※ゲームに採用されたアイディア等の著作権その他いっさいの権利は、㈱ナムコに帰属します。

CONTENTS | GAMEST 7.15 15 JULY 1996

●さて、ストZERO2大会も終わり（結果は次号で大特集だっ!!）すっかり夏めいてきた今日このごろ、みんな元気でやっとるかい!?

さて今号は、バーチャファイター3の新キャラ公開を皮切りに、タイトー期待の新作「レイストーム」も大紹介だ！

付録の「ゲームメーカー就職最前線'97」も必読だぞ。



◀今月のムーちゃん（埼玉県　瀬鈴菜）

広告掲載ご案内

新時代の幕明けが今始まる

2 ステージ5まで大紹介 レイストーム
5 12人目は力士! バーチャファイター3
6 クララとキララは双子♡ クラクラキラキラ大作戦
10 開発者インタビュー敢行! サイキックフォース
25 読者が作ったオリコン発表 ストリートファイターZERO2
36 インスト技一挙公開 ラストブロンクス
46 海賊が使える! ソウルエッジVer.Ⅱ
105 発売を待て― DEAD OR ALIVE
108 使えるコンボが一目でわかる ニンジャマスターズ

突き詰めろ!ハイブリッド攻略

48 全技をここに披露 ソニック・ザ・ファイターズ
54 遂にラスボス・シン攻略 D&D® シャドーオーバーミスタラ
169 ステージ3の赤ソルを捜せ ゼビウス3D/G
172 アイン自由自在! 戦国ブレード
66 バトルガレッガ
72 バブルメモリーズ
76 アートオブファイティング龍虎の拳外伝
78 スカイターゲット
177 闘姫伝承
182 ガンブレードNY
186 ナムコクラシックコレクションVol.2
190 バーチャロン
193 デカスリート
196 セクシーパロディウス
200 MANX TT
202 エースドライバー2

ニューゲームジャングル

204 スターグラディエイター
208 Super GT24th
210 メタルスラッグ
212 ストームブレード
213 スーパーリアル麻雀PⅥ
214 ジグソーパラダイス
215 彼女が?に着替えたら
216 もうぢゃ

好評連載

81 キャサ夫のどんな感じ?
85 モニターズリポート
91 アーケーダー
94 ゲーム懸賞論文
96 ガリバー通信
97 ゲーメストアイランド
114 コンスポ
117 カラーアイランド
121 ゲ屋かわら板
145 パズル
146 DISC BOX
147 天使万歳再び
148 DOHJINコーナー
150 インフォメーション
152 バックナンバー常備店
154 狙うぞハイスコア2
162 ハイスコアラーの世界
164 プレゼント
129 コミック第19回 ストリートファイターZERO 作：中平正彦
218 創刊10周年記念パーティーリポート
219 夏のレゲーイベントGAMEST EXPOのお知らせ

ゲーメストからのお知らせ

24 「サイキックフォース」賞金総額50万円キャンペーンのお知らせ
56 「鉄拳3」製作始動!!のお知らせ
84 コミックゲーメストからのお知らせ
128 ゲーメストワールドからのお知らせ
220 ゲーメストムック発売ラインナップ
221 ゲーメストEXからのお知らせ

表紙：「サイキックフォース」タイトー　イラストby藤原ひさし／表紙写真：「クラクラキラキラ大作戦」©ATLUS　1996

いよいよクライマックス!!

Dungeons & Dragons

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ
SHADOW OVER MYSTARA™

伝説の剣を皮切りに、ダークウォーリア、ナグパ、シンとラストまで大攻略!!

ああ…夢の伝説の剣
伝説の剣を取ろう

キビシイ条件だが、慣れればそんなに難しくはないので、しっかり覚えてほしい。

担当：SHO

剣をもてるキャラクターにとって、伝説の剣は夢見るアイテムの一つだ。そんな夢のアイテムをぜひ取ってみたいというひとのために伝説の剣をゲットできる方法を紹介しよう。

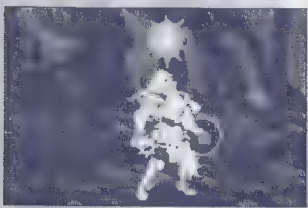
伝説の剣とは…

知らない人はいないと思うが、伝説の剣とは呪いの剣1の呪いを解くことによって取ることのできるアイテムだ。

この呪いを解くためには、呪いの剣を振らなければならないが、呪いの剣は振ると、ある確率でダメージを受けてしまうため、簡単に呪いが解けるというものではない。

これを、ダメージを受けたときも1回と考えて、55回ぐらい振れば呪いは解けるようになっているのだ。

こんなキビシイ条件のアイテムを取る必要はあるのかという疑問については、取ったときに感想をのべてもらうとして、どうしたら取れるのかを紹介していこう。



振るとダメージを受けてしまうのだ。

伝説の剣の取得攻略

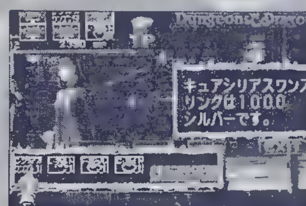
パーティープレイでは取ったことがあるという人は多いと思うが、ここでは1人用でプレイした場合での伝説の剣の取り方を紹介していこう。

まず、伝説の剣を装備することのできるキャラは、ファイター、ドワーフ、エルフ、シーフの4人であり、どのキャラでプレイしても伝説の剣は取れるようになっている。

しかし、ドワーフは伝説の剣を取っても効果はうすいので、ドワーフは無理して取ることはないだろう。

このアイテムを一番取りやすいのがファイターなので、初めて伝説の剣を1人用で取ってみようという人はファイターがオススメだ。ここでもファイターが取る時を中心に攻略していこう。

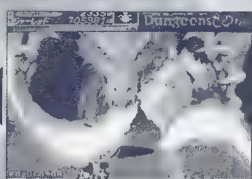
まず、ノームの村でCSWリングを9個買うのは絶対だが、L・ボルトリングやC・ライトリングを買わなくてはならないので、お金と相談しながらCSWリングを買ってほしい。



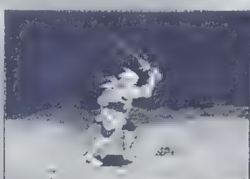
CSWリングは9個ほしい。

買い物をすませたあとのラファエルの洞窟で呪いの剣を手に入れるが、すぐに剣を振るのではなく、とりあえずレッドドラゴンの所へいこう。

ここでレッドドラゴンと戦い、レッドドラゴンの残り体力が少なくなったら、呪いの剣に持ち替えて、アイテムや魔法を使って倒し、呪いの剣を少しでも多く振っておくようにしよう。このとき、自分の残り体力が少ないときは死なない程度に呪いの剣を振ることが大事だ。



イフポトで倒してから、



呪いの剣を振る。

レッドドラゴンを倒したら、次のステージの最初にCSWリングを使いながらできるだけ呪いの剣を振っておく。このときCSWリングを全部使うのではなく、2、3個残しておくのがいいだろう。

ここが終わると、熔岩界からロストワールドの途中で宝箱の中に回復アイテムが入っているので、剣を少し振ってから回復アイテムを取るようにする。サラマンダー戦でも回復アイテムが出るので、ファイターやドワーフは宝箱をあけて、呪いの剣を振っておきたい。このサラマンダー戦で剣を振るのはキツイので、エルフとシーフは無理に剣を振る必要はない。

順調にくれば、この段階で40回以上は振っているはずだ。

次の浮遊城でも回復アイテムがでるので剣を振りつつ回復アイテムを取るようにしよう。

エルフ、シーフに関してはここで回復アイテムがたくさん出るので、回復アイテムの前では必ず剣を振るようにしよう。

この浮遊城でテルアリンと戦う前に呪いの剣の呪いは解けるはずなので、CSWリングが残っていれば、使いながら剣を振ればまず間違いはない。ここで、CSWリングを使いたくない人は、ダークウォーリアIIの前で、回復アイテムがたくさん出るので、最悪ここで伝説の剣にはしておこう。

このように、CSWリングを使ったあとは、各ステージの回復アイテムのまえで少しずつ振っていれば、ちょうど浮遊城のあたりで55回ぐらい振ることになる。

当たり前だが回復アイテムを取るまで、なるべくダメージを受けないようにしなければならない。

エルフとシーフは体力が少ない分多少キツイが、慣れれば大丈夫だ。慣れるためにも初めはファイターでプレイするのをオススメしたい。

ちなみに伝説の剣の威力は、常にクリティカルが出ているのと同じ破壊力なので超強いぞ！



この部屋の回復アイテムで、呪いが解けるのがベストだ。

道中のザコラッシュに注意

ステージ10−4 ダークウォーリアⅡへの道

ザコの最終防衛ラインが待っている。そしてこれを抜ければあとはボス戦のみ。

担当:MVP

いよいよ物語も大詰めになり盛り上がってくるところ。ダークウォーリアⅡまでの道は今までのザコ戦の知識が最大限に活用できないとどんどんダメージを受けていってしまうぞ!!

買っていくもの

対ボスに備えて大オイル×9は必ず買っていくようにする。そしてシルバーダガーかハンマーをこれまた9個買っていこう。ここまでくるとアイテムをたくさん持っているので悩むところ。基本的には武器を1つ、大オイル、シルバーダガー、CSWリング、C・ライトリングでいこう。

通路

まずは通路での戦い。ザコはゴブリン、シャドーエルフ、ヘルハウンドである。

ここの特長は倒せば倒すほどどんどん出現してくるのだ。計3カ所ザコの出てくる所があり、前の2回は数が決まっている。後の1回は時間制で無限に出てくるのだ。

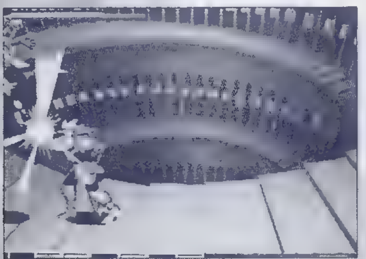
体力の少ないキャラ、マジックユーザー、エルフ等はここははっきり言って無駄なダメージはくらいたくない所なので、ここは無理に倒さずに逃げ回ることを考えたい。

シャドーエルフはたいてい画面の左の外からと右から中央に向かってワープして降りてくる。

ヘルハウンドは左から走ってくるが、一番上にいれば追突はくらわない。

ゴブリンはおまけみたいなものだ。

最後はシャドーエルフの弓である。D・クロークがあれば問題ないがそれ以外の時は横ラインをずらさずにダッシュ必殺技でライン上にいるシャドーエルフを倒していきたい。



左にまとめよう。

通路での基本方針は左にまとめること。左から出てくる奴が多いので、ダッシュ必殺技で左に向かってどんどんまとめていこう。1つの敵を確実に倒すのではなく大勢いる時は転ばしたらその敵をとりあえずそのままにしておいて次の敵をダッシュ必殺技で左にもっていき、ある程度まとまったら画面外に向かって斬り刻むといい。

ただやはりダメージをくらいやすいので、左に向かって斬って右に戻り敵が立ち上がってこちらに来たら再び転ばしにいく、というように少しでも時間稼ぎをしたほうがいいだろう。

マジックユーザーはA押しっ放しで出る吹っ飛ばし攻撃をうまく使ってまとめるのがよい。また、ダッシュして体当たりをしまくるというのも手である。

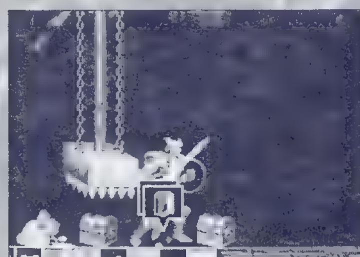


時間稼ぎをしよう。

通路を抜けるとそこは…

とにかく今までの経験と知識が問われるザコラッシュ地帯である。

通路を抜けると今度は雷に閉ざされた部屋が3つある所に出てくる。

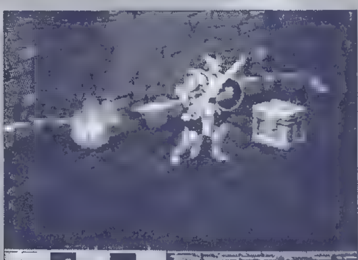


ここは取る必要なし。

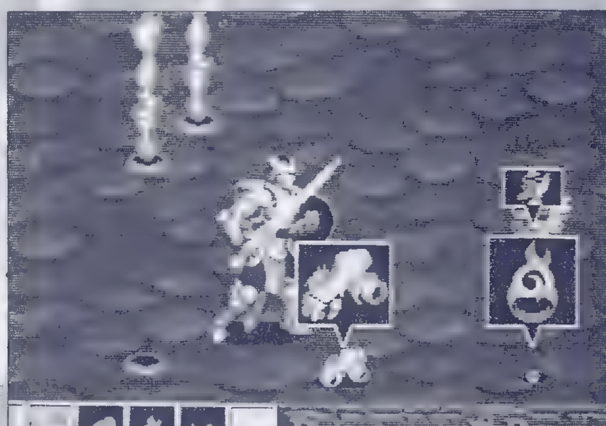
まず最初、下に行ってみよう。宝箱が見えるが中身はメダルと鍵等どうでもいいものばかり。取りに行こうとすると吊り天井の罠があるので注意しよう。一度反応させて吊り天井を作動させて、2回目がくる前に急いで開けるのがコツ。

先に進むと、2つ雷に閉ざされた部屋が見えてくるがまだ入れない。そしてその先にガーゴイルが4体いる。クレリックはこの先にある吊り天井を使って倒そう。マジックユーザー、エルフは、L・ボルトを使って4匹いっぺんに倒そう。

他のキャラは1体ずつゆっくりと料理しよう。



ここまで来て回復して戻る。



三種の強力アイテム。

ガーゴイルを倒したら吊り天井のトラップがあるので、一気にダッシュして抜けてしまおう。すると出口が見え近くに宝箱がある。中身とはヒーリングポーション×2とランダムアイテムである。

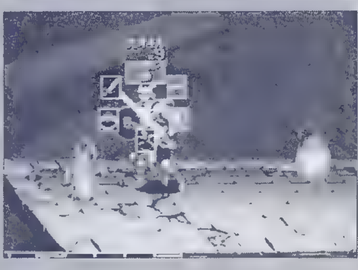
通路でうけたダメージを回復し、今きた道を戻ってみよう。雷に閉ざされた部屋に入れるようになっているからだ。

3つある部屋、まずは右からだ。ここにはホーリーシールドがある。特に必要ないだろう。下に回り込むとガーゴイル×3がいて宝箱を4つ守っている。ガーゴイルを一匹ずつ倒し、宝箱を開けよう。上2つには罠がある可能性があるので注意。中身はレジストファイヤーリング、ガントレット、スピードブーツ、その他となっている。この3つのアイテムは超重要。絶対に取ろう。

次に中央の部屋。ここにはイフリートボトルがある。ヘルハウンドも一緒にいるので注意。

左の部屋にはジンサモニングリング、ワンダーエッグがある。噴射のトラップはG・ビートルを倒すことで解除できるぞ。宝箱には罠があるので注意。

イフリートボトル、ジンサモニングリング、ワンダーエッグはあると便利だがたいてい持ち物がいっぱいで持てない。空きがあったら持とう。それではいよいよD・ウォーリアⅡとの対戦だ。



たいてい持ちものがいっぱいで持てない。

リアⅡとの対戦だ。

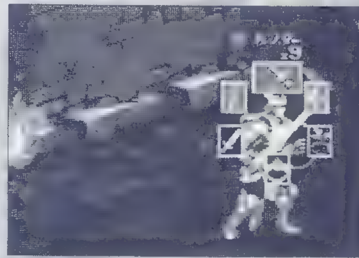
一発デカイ!! 要注意
ステージ10−5 ダークウォーリアII
一撃もくらいたくないから パターンにはめるのが重要!
担当:MVP

いよいよ四天王最強といわれるダークウォーリアIIとの戦いだ!!気合入れていこう。

まず戦う前に

戦いに入る前、つまり出口を出てくる前にアイテムの確認をしておこう。

シルバーダガーかハンマーを持っているはずなので、まずそれに合わせておこう。サークルを開きこれに合わせ、その左隣に大オイルがあるのが理想。もしなっていなければいちおう持てなかったイフリートボトル等でアイテムの順番を変えておきたい。一度それらのアイテムを取って大オイルを落とし、その後サークルを回してシルバーダガーの左隣に大オイルを入れる。そしてイフリートボトルのあるところに大オイルを入れるために落としたアイテムを入れればよい。このアイテム交換術はぜひ覚えてほしい。


アイテムをこのように合わせておこう。

ファイター系、つまり魔法の使えないキャラはこれでOK。シルバーダガーorハンマー、左隣に大オイルだ。

マジックユーザーはシルバーダガー、P・イメージ、R・グラビティに合わせよう。より安全にいくならC・エレメンタルでもOK。

エルフはM・ミサイル、C・エレメンタルに合わせる。

クレリックは特にこれと言って特別合わせる必要はないがダークウォーリアIIの後のことを考えてホーリーワードorアースクェイク、もしくはC・ライトに合わせておくとよい。

さて準備はできたかな?それではいよいよ対戦開始。

奴の攻撃を知ろう

ダークウォーリアIIはいろいろな攻撃を持っている。まずはそれを知るのが先決。

①剣攻撃

実際は剣を振っているが、殴っているように見える。この攻撃は自分が奴に近い間合いにいるとくるのだ。くらうと非常に痛いので注意。ガード可能なのでできればガードしたい。たいていこっちの攻撃をガードした後にくるのでよく見ていればガードできる。


「痛い」「泣きそう」「ふざけんな」の三拍子だ。

②ジャンプ攻撃

これは剣攻撃と性質が似ている。自分の後ろにいくのでやっかいである。

③突進攻撃

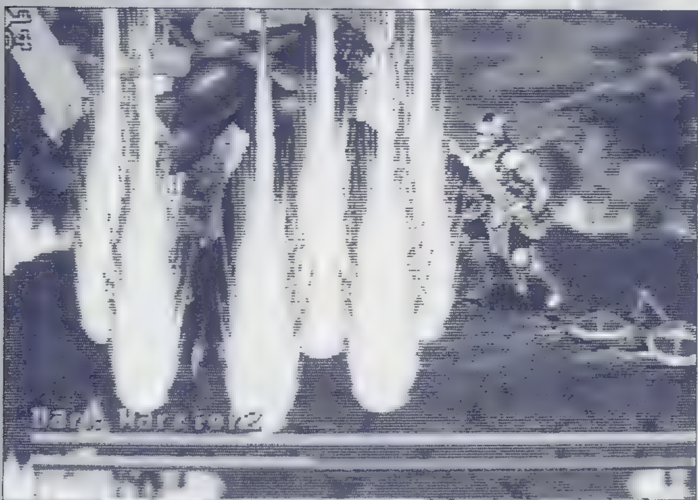
間合いが遠い時にくる。ガードできるができることなら間合いを遠くにしないほうがいい。突然くるので非常にやっかいな攻撃である。

④ファイヤーウォール

ファイヤーといっても暗黒の炎なので白っぽい。これはリッチデイモスと似ていて自分の周りに火柱を上げるものである。

この攻撃は奴の起き上がりにくることが多い。すなわちワープした後にくるということだ。

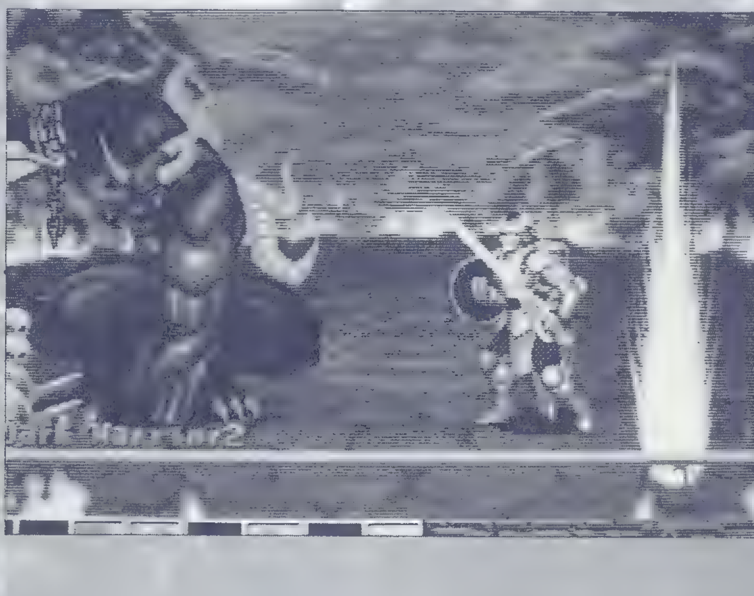
ホーリーシールド、ファイヤーシールド、レジストファイヤーリングがあればガードできる。この攻撃のためにレジストファイヤーリングを持ってくるのだ。この攻撃がきたら斬りにいけるからだ。


これはレジストファイヤーリングがあればOK。狙い目だぞ。

⑤火柱

地面に拳を叩きつけ自分のいる位置に火柱を噴き上げさせる攻撃。この火柱はいかなるものでもガードできない。歩いていればこれには当たらない。

注意するのは火柱が長時間残るということろ。非常に邪魔な存在になるだろう。

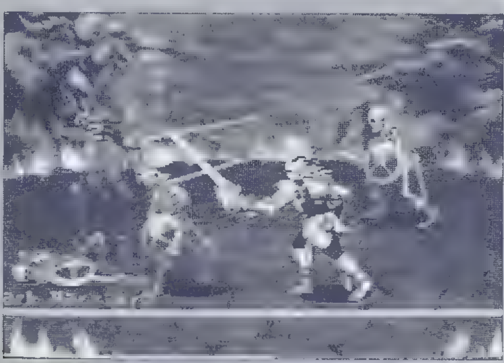

出ている時間が長いので注意。

⑥闘気

胸をいっぱいに広げ闘気を発射する。この飛び道具はホーリーシールドでのみガードできる。そんなに痛くない攻撃だしくる確率も高くないので特に気にする必要なし。

⑦ヘースト

厳密にいえば魔法を唱えているわけではないのでヘース


体力がこれぐらいになると使ってくる。手に負えない。

突き詰めろ！ハイブリッド攻略

トとは呼ばないが、要するに動きが素早くなり手に負えない状態。わかりやすく言えば「発狂モード」ってやつだ。

このモードは体力ゲージに応じてくる。ゲージが1本と少しになるとくる。テルアリンと同じように、このモードになる直前から大オイルで一気に殺すのがよい。

開幕

スピードブーツを持ち斜め前に移動すると、奴が動き始める前に横ラインを合わせられるので、そこでシルバーダガーorハンマーを投げよう。

開幕で奴はスケルトンを召喚するが、スピードブーツがあればスケルトンを呼び出す前に攻撃できる。

シルバーダガー法

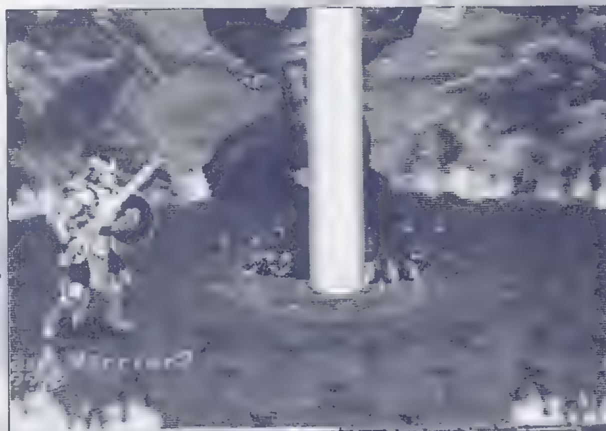
開幕で確実にシルバーダガーを当てられる。スケルトンを召喚されずにこの後ワンセットを入れて転ばせよう。ワンセットはなるべく強力なものを入れたい。転ばしたら大オイルにアイテムを変えて大オイルで追い打ちにいく。

ハンマー法

スケルトンを召喚されてしまいやすいがハンマーを連打すると2回ヒットしていき体力をごっそり奪える。奴がだんだん空中に上がっていくさまは見ていて面白い。そしてここからがハンマー法のいいところ。それは、ハンマーで奴がピヨるので、追い打ちに使う大オイルにアイテムを変えやすいのだ。ハンマーの後にワンセットは入らないが、確実に大オイルに変えられるとは限らない（奴が起き上がってしまう可能性がある）シルバーダガー法にくらべ安定する戦法だ。

この2つの方法はシルバーダガー法はスケルトンの邪魔が入らないが大オイルによる追い打ちが不安定であり、逆にハンマー法はスケルトンによる邪魔が入りやすいが大オイルは安定というどちらにも利点と欠点を持っている。

どちらかといえばハンマー法のほうがいいと思える。



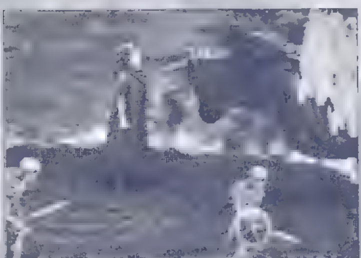
スピードブーツの重要さは開幕でわかる。ハンマーでやれば安定して大オイルにいける。

大オイル

大オイルによる追い打ちでだいたい残り体力ほんの少しという所まで追い詰められるはずであるが、大オイルによる追い打ちについて一言。

奴は大オイルで追い打ちしていると突然バウンドするのである。炎でバウンドした奴は上のほうにラインがずれてしまうのだ。9回大オイルを投げるうち2回ぐらいこういうことが起こる。

従ってバウンドには素早く反応してすぐにラインを合わせ直していかないと大オイルを損してしまうぞ。この大オイルの損によって奴の体力をほんの少し残してしまうのだ。だからあまりにも失敗してしまうと体力がたくさん残ってしまい、しかも発狂モードという最悪の事態になってしまう。とにかく反応しよう。



このバウンドに反応して投げるのを一度やめること。

より安全を求めて

シルバーダガー法やハンマー法で体力を減らしたらひとまず大オイルに合わせよう。そして追い打ちをかける。すると奴はワープするが、たいてい自分の近く、ほぼ転ばした位置と同じところに出現する。この時斬りを試みてガードされたらこちらもガード、ファイヤーウォールがきたらそのまま斬る。このようにして体力を減らしてから大オイルで追い打ちにいくのだ。転ばした時はもうすでに奴はヘースト状態なので速攻で大オイルを撃とう。

また、マジックユーザーはシルバーダガーの後に一度離れ、P・イメージを使い大オイルに合わせる。そして奴を転ばすために大オイルを1個使いその後大オイルで追い打ちをかける。その後は魔法で仕留めよう。



近ければ同じところにワープしてきやすい。

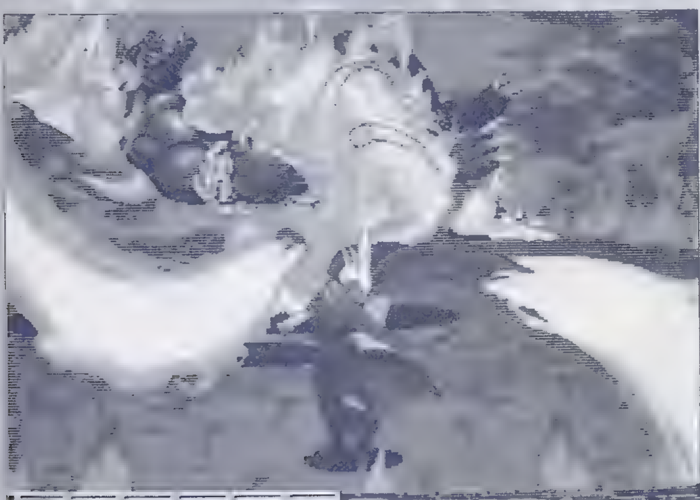
仕留める時に

次のナグパのことを考えて、C・ライトリングや各魔法（全体攻撃）に合わせてから仕留めたい。

発狂モードになっているのでよく様子を見て、基本的には上下から近づいて一回斬ってみる。

この時ガードされたらとりあえずガード、もし入ったらそのままつなげる。このように反応して対応しないといけない。ただ、これにはかなりの危険がともなうので、ダークウォーリアⅡに自信のない人は一気に片をつけてしまったほうがいい。最後のアイテムあわせをやめて一気に殺せばとりあえずこいつでは苦労しないだろう。

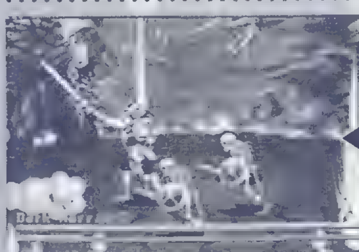
最初に出合った時にはたいてい負けると思うが、何回かやればコツが分かってくるはず。あきらめるな。



マジックユーザーは魔法で片づけられるので楽である。



こんな感じで近づいていき、



一度斬りつけてみる。

最上階の扉へ

ステージ10-6

ナグパを秒殺せよ!!

ナグパに気持ちよく勝って、最後の敵との闘いを盛り上げよう!

担当:KAL

ついにここまできた。冒険もいよいよ大詰めだ。

ラストボス、暗黒地竜シンの前に立ちはだかるのは、彼女(シンは女性)の側近的存在である鳥頭種族のナグパ。魔法を自在に操る種族で、ゲーム中では召喚獣をも使ってプレイヤー達に襲いかかってくる。こいつを倒せばあとは女王シンだけだ。ここまできてやられるのはもったいなさすぎるので、なんとしてでもナグパを倒し、シンと決着をつけろー

対決前ショップにて

ダークウォーリアII戦のあとにショップに入れる。ここが最後のお店になるので、ナグパ戦のあと、すぐ連戦となるシン戦のことも考え、買いそびれることのないようにしたい。

とはいっても、絶対必要なものというのは実はない。体力回復は買っておくとして、あとはハンマーと大オイルを9個ずつ持っていってもいいが、程度だ。

どちらのアイテムも、ナグパ戦でブラックドラゴンを倒したいときに大きな戦力となるし、ナグパを秒殺して残ってしまっても、シンに使えばいい。これにしても、別に無理してシンに使う必要はないので、心の準備をしたら、いざ出陣だ。

ナグパ戦の注意点

具体的攻略に入る前に、いくつかの注意点に触れておかねばならない。

①コンティニュアルライトを使って、ナグパが気絶するか?

コンティニュアルライト(C・L)を使用したとき、きちんとナグパが気絶するバージョンと、一瞬だけ「うっー」とのけぞるだけで気絶しないバージョンがある。

当然気絶してもらったほうがいいわけだが、のけぞるだけでもパターンが通用しないわけではない。ただし攻撃のチャンスが限りなく一瞬に近くなるので、プレイヤーにかかる負担は大変大きなものとなる。ただでさえ1ミスが死につながるナグパ戦で、さらにミスがゆるされなくなるわけだ。

②C・Lリングは持っているか?

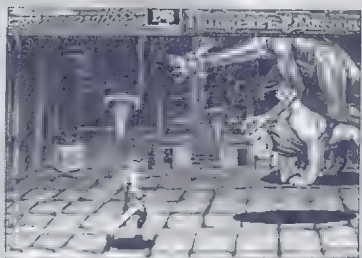
前の説明であったように、対ナグパ戦ではC・Lリングが大活躍する。ナグパどころか2匹の下僕(ブラックドラゴン、マンティコア)まで気絶させることができるので、これがあるとないとでは難度に天地ほどの差がある。

もともと魔法でもっているクレリックはいいとして、ほかのキャラの場合は、はるか以前、冒険もまだ中盤の頃に、ノームの村のショップでリングを買っておいて、それをず〜っと持ってこなければならない。道中でいくつか拾えるキャラもいるが、ここは基本的に買って持ってきているものとして話をすすめる。

それではナグパ攻略、いってみよう。

右下へ移動、右端へスライディングで移動

開幕直後は、右下へ移動。ナグパの放ってくるライトニングボルト(L・ボルト)と、ブラックドラゴンか吐き出してくるブレスの両方を避けるためだ。動き出す前からレバーを右斜め下に入れておけばいい。

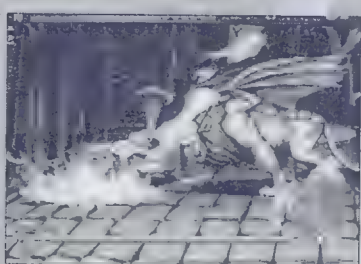

開幕、右下へ動いてブレスを回避。

右下へ移動すると、それに合わせてブラックドラゴンも位置合わせをしてくるので、


右端へ向かって大スライディング移動。

ブレスにやられないために、右へ向かってスライディング(大)を連発し、フィールドの端へ行ってしまおう。

このスライディング入力だけは失敗してはいけない。間違って左へ行ってしまったり、その場にとどまってしまうと、すぐにブレスを浴びてしまい大ダメージだ。もしブレスを


ブレスを浴びると気絶してしまう。レバガチャで回復だ。

浴びてしまったら、レバーとボタンをガチャガチャやって早く気絶状態から回復しよう。

ブレスの下でサークル合わせC・Lを準備する

フィールドの右端までスライディングで移動すると、追いかけてきたブラックドラゴ


ブレスの下でC・Lをスタンバイ。

ンが真上に来る。しかしまだしばらくはブレスを吐き続けるので、ちょうどブレスの内側に入っている感じになる。

ここで、ブラックドラゴンがブレスを吐いている間に、サークルを開いてC・Lをセレクトしておく。ただし、今はまだセレクトするだけで、使ってはいけない。ブラックドラゴンがブレスを吐き終えて、自分よりも左側、つまり正面に行くのを待つのだ。

C・Lは、近くの敵ほど気絶させやすい。というより、離れているとほとんど気絶させられないのた。また、正面方向の敵にのみ有効なので、なるべくならナグパ、ブラックドラゴン、マンティコアの3体が近くにいるときに、1回のC・Lでまとめて気絶させたいわけだ。

したがって、C・Lの数に余裕があるなら、右端でブレスの下にいるとき、まず右を向いてブラックドラゴンを気絶させ(これでブレスは消える)、続けて左を向いてナグパ&マンティコアを気絶させる方法をとってもいい。

C・Lを使ってナグパ&魔獣2体を気絶させる


サークル合わせか済んだら、ピヨったれ〜っ!

VSナグパ用 失禁連続技

ファイター	1～3打目→D必殺→対空必殺
ドワーフ	D必殺→対空必殺
エルフ	1打目→D必殺→(強攻撃→D必殺)×2
クレリック	エルフと同じ
シーフ	1打目→D必殺→D必殺→対空必殺 (2HIT)(2HIT)
M・ユーザー	アイスストーム×4で昇天

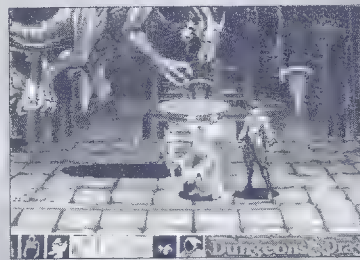
3体の敵が近くにまとまった瞬間を狙ってここぞとばかりにC・Lを使用、3体を気絶させよう。

もし1体でも気絶してないのがいたら、連発して必ず気絶させる。が、C・Lの数が少ない場合は、ナグパだけでも気絶したらすぐに次の行動に移る。

連続技を決めろ！一気に決着だっ!!

ナグパ（＋2匹）が気絶したら、間髪入れずに連続技を決める。これはミスるな！

各キャラ毎のナグパ用連続技は表のとおり。これを決めれば、ナグパは確実に気絶する基本的には伝説の剣を使っているものと想定して書いているが、通常装備の武器でも大差ない。



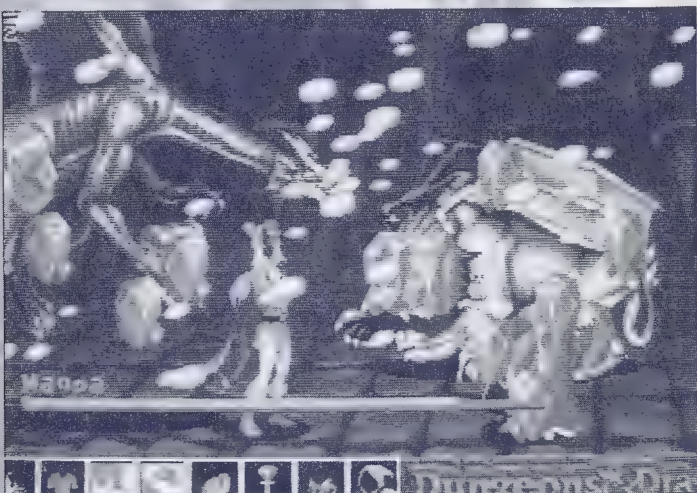
1セットでこの減り＋気絶。通常武器使用時。

ちなみに、技を入れる順番は、必ずしも表のとおりである必要はない。ファイター、ドワーフはやや特殊だが、ほかのキャラは、要するに連続技が『強攻撃とダッシュ必殺技』でループされていればいいのだ。

だから例えば、クレリックなら『ダッシュ必殺技→強攻撃→D必殺→強攻撃』でもいいわけだ。

D&D2の連続技は、特殊な例を除けば計6発まで。この中で痛～い技を当てていくことがポイントだ。

シーフは、2打目まで斬ってからD必殺にいくのが安全だ。



アイスストーム、コンジュアを連発しても勝てる。

魔法で倒す場合

M・ユーザーは、初めからアイスストームにセレクトしてあれば、開幕右下へ動いたあとアイスストームを4連発するだけで勝てる。違うものがセレクトしてある場合は、ほかのキャラ同様いったん右へ移動して、ブレスの下で安全にセレクトし直そう。

エルフも、順調にきていればアイスストーム、コンジュアエレメンタルが余っているはず。これを連発していけば勝ててしまう。ダークウォーリアIIで使っていなければ、ジンサモニングリングもここで使ってしまおう。問題なのは魔法をセレクトし直すとき。

このときばかりは、マンティコアとブラックドラゴンの動きに注意して、なるべく遠くで魔法を使って素早くセレクトしてくれ、としか言えない。

この時点ではインビジビリティも余っているので、アイスストームを使いはたしたあとはインビジビリティを使い、敵が自分を見失っている間に（この間、一応安全）左右の箱を開けて体力回復、アイテムを出すか取るかしておくといい。一番初めにインビジビリティを使って、最初のうちに箱を開けておくという手堅い方法もある。

クレリックは、2Pなら位置をバッチリ合わせてのインセクトプラーグで〝ほぼ〟一撃死を狙える。1Pなら連続技＋ホーリーワード連発でいける。途中スクロールをいくつも拾っていれば、ホーリーワードだけで重傷を負わせることも可能だ。



透明状態なら安全。この間に箱を開け、次の魔法をセレクト。

ナグパステージ、簡易チャート

①開幕右下へ動いてブレスかわす
↓
②右はじまでスラって、サークル合わせ
↓
③ナグパにC・L
↓
④1セット入れる
↓
⑤トドメさす

乱戦になってしまったら

混乱してきたら、とりあえずC・L。これにうまく合わせられないでいるときは、とにかく上下・斜めに移動して、ブラックドラゴンから離れるようにする。この間、ただ歩き続けるのではなく、なるべく左角か右角の箱へ向かって歩くようにし、移動しながらサークルを〝ゆっくり〟セレクトしていく。



移動して離れたいだけなら、大スラだ。

ついにここまで来た
シン

初めは強敵。しかし慣れれば楽勝のラスボス。何度も負けることはない。

担当：がっちん

いよいよ最終ボスであるシンとの戦いである。結局は経験が大きくものをいうことになるが、細かい知識も覚えておかないといけない。その事項をピックアップしていこう。

シンとは手前のラインで戦う

シンと戦うときは一番手前のラインで戦うこと。これは必ず行ってほしい。

理由はいろいろあるが、シン自体が見やすいので、このあとに紹介していくシンの攻撃を見切りやすい。

そして最大の理由はかみつき攻撃をしゃがんでかわせることにある。よく一番奥のラインで戦い、かみつきをスライディングでかわしているプレイヤーを見かけるが、はっきり言って難しすぎる。何もそこまで「いばらの道」を歩まなくても…という感じ。

よって、シンとの戦いが始まったらすぐに手前のラインへ行くことにする。ただし、シンも素直に一番下のラインへやってくるわけではない。かみつき攻撃をしてこない限りはずっと耐えなければならない。まあ、運が悪くても4、5回F・ボールとメテオを避ければかみつきに来るはず。そこからが勝負だ。



まず始まったら一番下のラインへ移動しよう。

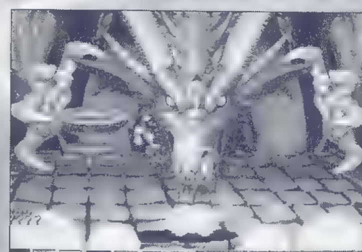


さあ、シンがかみつきに来た。これで一番下のラインで戦える。

F・ボールは避けつつ攻撃する

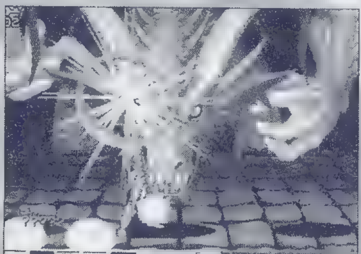
さて、シンを一番手前のラインに誘い込んでからが勝負。基本的には最後までこのラインをキープしつつシンと戦っていこう。

まず、シンの掌から放たれるF・ボールの対処法を。これはレジストファイヤーリングを持っていればまったく問題なし。全キャラ共通でそのまま斬りまくっていい。しかし、ダークウォーリアⅡで苦戦するとない場合が多いので、そのときの対処法をキャラ別で考えていこう。



この下突きがヒットすると格段に避けやすくなる。

ファイターとドワーフは同じ方法になる。F・ボールのタイミングに合わせて大ジャンプの下突き。大ジャンプはレバーを上に入れながらBボタン、下突きはレバーを下に入れながらAボタンでOKだ。跳ぶタイミングはF・ボールを引きつける必要はなく、むしろ早めがいい。



ストライキングやブレスでOK。効果がなくなったらもう1回。

シーフは2段ジャンプがあるのでさらに楽。下突きもより多くヒットするので、大ダメージが期待できる。

クレリックは、ストライキングやブレスで回避しつつ、やはり大ジャンプ下突きで攻撃する。また、クレリックはレッドドラゴンを含むこのタイプに攻撃を与えるチャンスが少ないので、攻撃力アップの魔法は効果がなくなるタイミングで使うこと。乱発して避けまくるのは有効ではない。

エルフは攻撃魔法があるのでこれで決まり。大ダメージとはいかないがF・ボールを余裕で避けられる。ただし、回避行動にインビジビリティはオススメできない。あっという間に終わってしまうので回避できないときがある。ほかに、チャンスがあればヘーストで一気にたたみかけてもいいだろう。うまく決まれば予想以上のダメージを与えられるぞ。

マジックユーザーは積極的に魔法を使う。レッドドラゴンに効果がなかったR・グラビティもシンには効く。ウィザードリィスタッフがあればさらなる効果が期待できる。毒針が決まればもう勝ったも同然だろう。

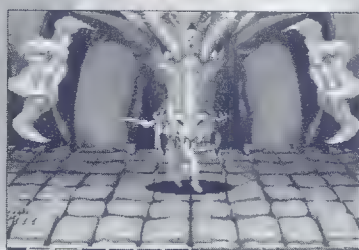


マジックユーザーはもちろん攻撃魔法。大ダメージだ。

F・ボールは慣れないうちはイヤな攻撃かもしれないが、わかってくればシンにダメージを与えるチャンスである。

かみつき攻撃はしゃがむ

一番手前のラインで戦っていれば、シンのかみつき攻撃はしゃがんでやり過ごすことができる。これは中央のラインで戦うより、かなり楽な展開に持ち込める。



一番下以外のラインでは、しゃがんでかわせない。

さて、かみつき攻撃をしゃがんでかわしたあとに、もう一度かみつきに来た場合は、その間にほとんどのキャラが攻撃できる。

できるのは、ファイター、エルフ、マジックユーザーとちょっと違うのがドワーフ。ドワーフは一番手前のラインにいれば、かみつき攻撃を立ってかわすことができ、その攻撃はレバー前入れの強攻撃になる。

ほかの3キャラは、しゃがんでかわしたらすぐに立って攻撃。タイミングもそんなにシビアではないので、BとAの間隔がせまいとA+Bのメガクラッシュになってしまうので注意しよう。

シーフとクレリックは攻撃することを考えないでいい。連続でやられるとツライが耐える一手だろう。



かみつき攻撃をかわしてすぐに立てば斬れる。

ひっかき攻撃は動いてかわせ

ひっかき攻撃は単発であれば怖くはない。シンの頭に攻撃を当てようとして中央に寄るように行動すれば、ひっかき攻撃の判定は届かない。

いちおう目安として例を挙げてみると、かみつき攻撃をかわしたあとのひっかき攻撃であれば、そのまま攻撃していて構わない。

また、シンの頭を攻撃しているときは、左右どちらかにずれて攻撃しているときが多い。そのとき、同じ方向から

キミはそれで本当に満足なのか!?

突き詰めろ！ハイブリッド攻略



そして、もう一度来ることもあるのでスライディングしておく。



シンの頭に寄るようにしてかわそう。

きたひっかき攻撃であれば、気持ちシンの頭に寄ってあげるのが重要になる。

要は、シンの頭を基準に考えて中央へ移動すること。このときの移動は歩きで十分である。

ただし、攻撃のコンビネーションによっては、歩く行動だけではかわせなくなる。それが、ひっかき攻撃→ひっかき攻撃と連続できた場合で、1度目のひっかき攻撃で自分のキャラとシンの頭の位置関係が大きくずれている。そのためにかわせないのだ。

これをよけるためには、ある程度予想しておくことが重要で、いくつかのオススメ行動がある。

まずスライディング。一度目のひっかき攻撃を避けたら迷わずスライディングしておくといい。もちろんシンの頭へ寄る行動にもなる。短いスライディングよりは長いほうでいこう。

A＋Bのメガクラッシュでかわすのもいい。ただ、短いキャラは引きつけないとツライし、クレリックでは当てにできない。また、マジックユーザーは持っていないのでダメ。

お次は上のラインへずれる



バックステップもあるがちょっとマニアック。

行動。これはよけた後の状態があまり良くないので、かわせるがオススメできない。逆にスライディングしていなければ、クレリックはこの行動がいいだろう。

シーフとマジックユーザーはBボタンでバックステップという行動もあるが、とっさには出ないもの。結局は全キャラ、スライディングしておくのがいい。

頭上から降るメテオ

これは左右にダッシュする一手。問題はメテオが来る前兆を覚えておくことである。メテオの直前はシンが大きく跳び立つので、これを見たらスペースの広いほうへダッシュしよう。



左か右へダッシュしてかわす。広いスペースに移動しよう。

降ってくるまでに意外と余裕がないので、すぐに反応する必要がある。もし逃げ遅れたり、狭いスペースに追い込まれてしまったら、アイテムやマジックリングを使って回避する。ただし、レッドドラゴンの落石と違い、微妙にバラけて落ちてくるのでうまく使っていこう。

なお、レジストファイヤーリングを持っていれば避ける必要はない。

ミスは許されないブレス

ブレスには3種類あるが、基本的には1発で死に至らしめる威力を持つ。基本的にというのは、ドラゴンシールドを持っていれば耐えられるからである。

しかし、自分の体力はほぼMAX状態でないと結局は焼かれてしまう。どちらかというと超大ダメージ攻撃といったところか。

いずれにせよ、くらってはいけない攻撃には変わりない。もしドラゴンシールドを持って余裕があるのなら、一度くらいは遊びでくらってみよう。



ドラゴンシールドを持っていない限り1発で死。

さて、かんじんの避け方だが、いきなり正面から吐くブレスは、前兆であるシンの吸い込みからダッシュで逃げなくてはならない。このときダッシュしているかどうかを確認するには、自キャラのグラフィックを見るといい。たとえダッシュしていても吸われているので確認しにくい。

左右どちらからか来るブレスは、逆にシンの吸い込みに素直に吸われること。そして画面端にくっ付いてしまえば上下どのラインでもOK。これは怖くない。

奥から吐く、全体を覆うブレスは左右のスイッチを踏む必要がある。これを踏むことによって、壁が出現しブレスの盾となってくれるのだ。



来そうな雰囲気があったらすぐに壁を出しておこう。

これらブレスの前兆はメテオと同じで、シンが大きく跳び立ったときになる。あれ？メテオがこないぞ、と思ったらブレスだ。

ちなみに、ブレスに対してのレジストファイヤーリングは、なんの効果もない。

慣れれば慣れるほど楽勝

シンは慣れてしまえばやられる要素はほぼなくなる。ドワーフならシンの跳び立った着地に、対空必殺技をたたき込めば信じられないほどの大ダメージを与えられたりと、慣れれば一瞬のスキを見逃さず攻撃できるようになる。

腕が上がればダークウォーリアⅡとナグパも苦戦しなくなるし、レジストファイヤーリングもだいたい持ってこれるだろう。これがあればザコと言っても過言ではない。

宿敵ブラックハート再び!!

BATTLE GAREGGA

最終面に入った時点で残機が2機以上、ウエポンが4発以上あれば十分クリア可能だ。

担当：KMT

2人用専用フォーメーションチェーン

最後の隠しフォーメーションであるこのフォーメーションは2人用専用で、条件は「2人同時プレイ中に各隠しフォーメーションの条件を満たした時、2分の1の確率である」だ。この条件を満たすと1P、2P間がオプションで連結する。基本的に条件を満たしたプレイヤーのオプションが連結するのだが、2人共条件を満たせば、1P、2Pすべてのオプションが連結するようになる。2人用をやる機会があったら、ぜひためしてみよう。



こんな感じでオプションが連結する。

フォーメーション	攻撃方法	条件
ワイド	拡散攻撃	ショットアイテムを5個逃す
ホーミング	敵を自動追撃	ウエポンアイテムを5個逃す
サーチ	敵を自動追尾	オプションアイテムを5個逃す
シャドー	プレイヤーをトレース	ボーナスアイテムを5個逃す
チェーン	連結	上記条件を満たした時、2分の1の確率で

ランクについて

今回新たにわかったことは、残機が多いとランクが上がってしまう、ということだ。

この残機によるランク上昇はかなり激しく、残機がMAXの状態だとかなり危険だ。よって、理想としては常に残機を2～3機の状態にしておくのがいい。残機が4機以上になったら、適当なところでわざと死んどいたほうがいいだろう。

7面 AIR PORT

この面に入ったら、今まで我慢してきたショットのパワーアップをし始め、オプションも4つつけるようにしよう。ショットのパワーアップは4段階（太い3WAY）まであげればいい。最強まであげる必要はない。ちなみに、連射については もう少し我慢しよう。

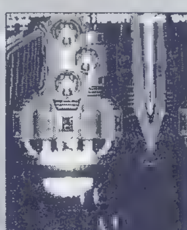
KING CRIMSON

まず突撃ザコが出迎えてくれるのだが、こいつらは画面の下のほうにいっても弾を撃ってくるので、なるべく撃ちもらさないようにしよう。こいつらの出すアイテムもちゃんと回収しておこう。

砲台地帯その1

ここは左側のほうにスペースがあるため、左に寄ることで右側の砲台を画面内から消すことができる。よって、まずは左側に並んでいる砲台から破壊していこう。

ここの砲台は、まず砲台の正面で撃ちこみ（写真①）、弾をある程度ひきつけてから左上へとよける（写真②）。



〈写真①〉まずはこの位置で撃ちこみ…、



〈写真②〉左上へと弾をよける。

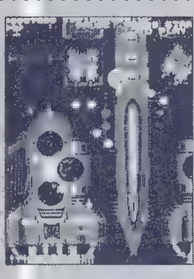
写真②の位置へ移動したら、そのままの位置で弾をひきつけ、再び正面へ戻る。これを砲台が壊れるまで繰り返そう。左側の砲台をすべて破壊したら右側の砲台を壊しにいこう。



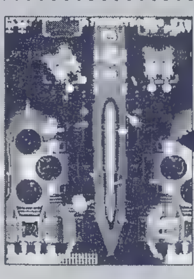
なかなかあなどれない突撃ザコ。変なところから弾を撃ってくる。

砲台地帯その2

砲台地帯その1を抜けたら、画面中央へ移動して、縦に並んでる小型砲台を破壊しておこう。スクロールが止まると、突撃ザコとハッチから出てくる砲台が攻撃してくる。ここは突撃ザコの出す弾に注意しながら、なるべくハッチの正面で撃ち込む（写真③）。砲台からの弾がとんできたら、もう片方のハッチの正面へと



〈写真③〉できるだけこのポジションを維持する。



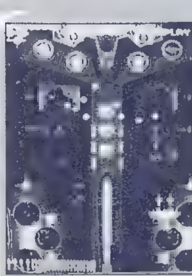
〈写真④〉維持しきれなくなったら、もう片方の正面へいく。

移動しよう（写真④）。あとはこの動作を繰り返せばOK。両方のハッチを破壊するとスクロールが始まり、砲台地帯その3になるので、あらかじめ自機を右側へ寄せておこう。

砲台地帯その3

ここも砲台地帯その1と同様、左側にスペースがあるのでそれを利用する。

まず自機を画面の右から左へとちょっとずつ移動させながら撃ちこみ、3WAY砲台を破壊する（写真⑤、⑥）。



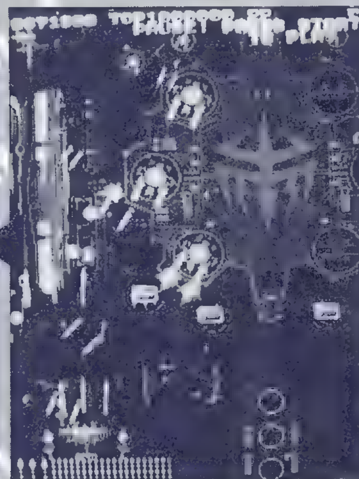
〈写真⑤〉この位置からちょっとずつ左へと動いていく。



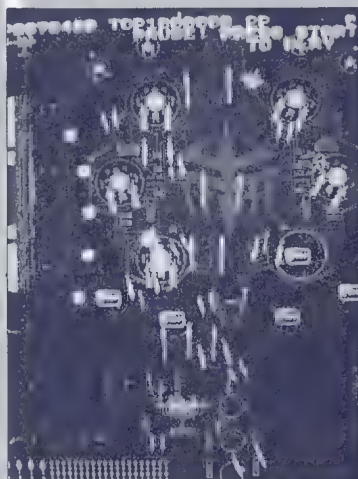
〈写真⑥〉基本的に3WAYの外側をよけていく。

左端までいったら、敵弾に注意しつつ画面中央あたりまで移動し、中央までいったら再び左側へと切り返す（写真⑦、⑧）。左側の砲台が壊れるまでこれを繰り返せばOKだ。ちなみに、白い弾を撃ってくる砲台は一定の間隔で弾を撃ってくるので、そのタイミングを頭に入れておくとよけやすいぞ。

左側の砲台をあらかた壊したら、右側の砲台を破壊しにいこう。



〈写真⑦〉ここから画面中央へと移動し…

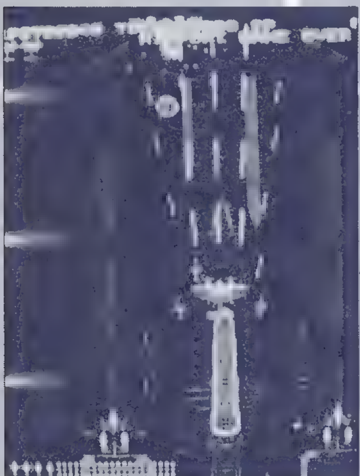


〈写真⑧〉再び左端へと戻っていく。

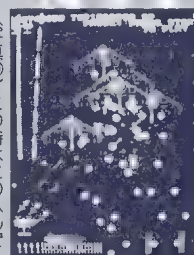
このあと再びスクロールが止まり、ザコ戦闘機が出てくる場所があるのだが（写真⑨）、この時点でパワーアップが十分できてない場合は、本体パーツに撃ちこまず、ザコを撃ってパワーアップorオプションアイテムを稼ごう。パワーアップが十分できてるなら、本体パーツに撃ち込んで破壊してしまおう。

中型戦闘機地帯

ここでは5面ボス前に出てきた中型機が出現するのだが、前回出てきたタイプとは違う奴（翼の先が青い）がでてくる。こいつらは白い弾を乱射してくるので近寄ると危険だ。ここは画面端のほうでフォーメーションをリバース（レバー方向と逆向きにショットを撃つやつ）にして撃ち込もう（写真⑩）。なお、こいつらの撃ってくる小さい白い弾には十分気をつけよう。



〈写真⑨〉パワーアップが不十分ならザコで稼いでおこう。



〈写真⑩〉この時はこのへんで耐えよう。

こいつらをやり過ごせば、いよいよ奴との再戦だー

中ボス N-617 BLACK HEART2

このボスと戦う時は、できる限りショットパワーが4段階の状態が望ましい。ここにくるまでに効率よくパワーアップしておこう。また、このボスが登場したら連射スピードを上げる。これでこのボスと戦う準備はOKだ。

このボスも5面の時と同様、攻撃パターンが3段階に分かれているので、各段階ごとに説明していこう。



この状態がベストの状態だ。

第1段階

まずは②か③（表参照）の攻撃がくる。どちらも特に問題はないのだが、②の機雷は破壊した時の爆風にも攻撃判定があるので、②の攻撃がきた時は、必要以上に動かないほうがいいだろう。



機雷の爆風には要注意。

次に①〜③、⑥〜⑧の内、1〜2種類の攻撃がくるのだが、ここは①と⑥の攻撃がからむと結構つらい。特に①と⑥の同時攻撃をよけるのは、至難の業なので、ウエポンを使ったほうがいいだろう。それ以外との複合攻撃なら、①はボスの弱点の真下あたりでよけながら撃ち込むといいだろう（写真⑪）。⑥がらみの場合は、たまに横に大きく動いて、自機の通れるすきまを作り、追いつめられる前に切り返そう（写真⑫、⑬）。



〈写真⑪〉ボスの正面でよけたほうが安全。



〈写真⑫〉ここから横に大きく動き…

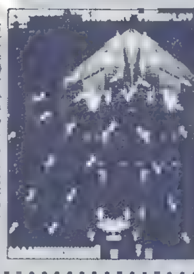


〈写真⑬〉自機の通れるすきまを作ることが重要。

⑨のバルカンは5面のものと異なり、画面下で反射して戻ってくる。しかし、基本は一緒で、撃ってくる時に動かなければ当たらない（写真⑭、⑮）。この攻撃の存在を忘れなければ、そんなに怖い攻撃ではない。この前の攻撃が終わったら、すぐにバルカンを受ける準備をしておこう（なるべく正面で受ける）。

このあとは、再び最初の攻撃に戻るのだが、⑨の攻撃までには第2段階へと移っているだろう。早ければ最初の攻撃終了後に第2段階に移る時

もある。

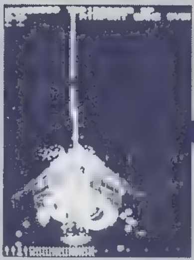

〈写真⑭〉バルカンは撃ってくる時に動かなければ当たらない。


〈写真⑮〉画面下で反射して戻ってくるが、動かなければOK。

第2段階

第2段階に移ると、まず機雷をばらまきつつ下に下がってくる。この時、ボスが下がり始めた位置が画面半分より上の場合は、フォーメーションを前方集中にして、ボス正面で撃ち込む（写真⑯、⑰）。もし、画面半分より下の位置


〈写真⑯〉このぐらいの位置から下がってくれれば…


〈写真⑰〉ここで撃ち込んでいればOK。

から下がり始めた場合は、ボスの上に回り込み、フォーメーションを後方攻撃にして撃ちこもう（写真⑱）。


〈写真⑱〉効率は悪いが、やらないよりはまし。

次に④の攻撃が2回連続でくるのだが、この攻撃の時ははたからみるとキつそうなのだが、実際には弾さえよく見ていれば結構よけられる。恐れずに正面で撃ちこもう（写真⑲）。ただ、ボスが近くにいる時は、横に逃げてよけに徹したほうがいいだろう。


〈写真⑲〉この攻撃をさっさと終わらせるためにも、撃ちこんでおこう。

2回目の機雷ばらまきの頃には第3段階に移っているだろう。

第3段階

まず、最初にくる攻撃なのだが、運が悪いと全部で4種類の攻撃を同時に受けるはめになる（写真⑳）。この時は、ウエポンを使っても結局やられてしまい、ウエポンを損するはめになるので、どんなにつらくてもウエポンは使わずにとっておこう。


〈写真⑳〉この攻撃がきた時は、死を覚悟したほうがいいかも…。

この最悪パターン以外でも、第一段階同様①と⑥の攻撃がからむとつらい。この時はウエポンを使ったほうがいいだろう。ただ、機雷や赤い弾がからんでる場合はウエポンを使っても安心できないので、ウエポン使用後も集中力をとぎらせないようにしよう。


ウエポンを使ったあとも油断はできない。

逆にラッキーなパターンは、右翼ハッチと左翼ハッチからの攻撃がないパターンで、比較的楽によけることができる（写真㉑）。⑤の攻撃は、あまり横に動かず、ボスの正面あたりで落ちついてよけよう。


〈写真㉑〉毎回このような攻撃がくればなぁ…。

この後にくる攻撃は⑨のワインダー攻撃で、この攻撃はウエポンを使って安定したほうがいいだろう。一応、よけることも可能なのだが、かなり難しいので、ここではウエポンを使ってよける方法を紹介しよう。

まず、バルカンをなるべくボス正面、画面一番下で受けるようにする（写真㉒）。バルカンを受けた後、ボスがワインダーをかけそうになったらウエポンを使いつつ、画面上へと上がっていく（写真㉓、㉔）。あとは、ボス正面から動かず、撃ちこんでいればOK。ウエポンの使うタイミングがバッチリなら、ワインダーが終わるまでウエポンが出続け、うまくやりすごすことができる。ワインダーが終わる前にウエポンの効果がきれそうな時は、うまくワインダーの動きに合わせておけば、結構かわすことができる。

ちなみに、ワインダーはどういった状況でも右→左→右…の順で毎回同じ様にワインダーする。

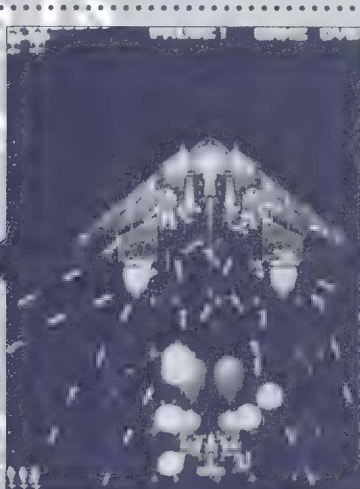
この次にくる攻撃は、②か⑤のどちらかなので、そんなにつらくはないだろう。できることなら②がきてくれたほうが楽なのだが…。

このあと再びバルカンのワインダーがくるので、先ほどと同じことをしよう。

たいていの場合、この時点でボスを破壊することができるだろう。

倒せなかった場合は、①+③の攻撃をしつつ、下にさが


〈写真㉒〉できるだけこの位置でバルカンを受ける。


〈写真㉓〉ワインダーしそうになったらウエポンを使い…

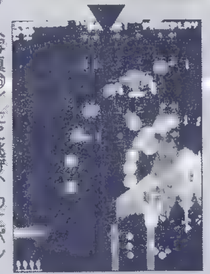

〈写真㉔〉上へと上がっていく。あとは動かずに撃ってればいい。

ってくる。下がってきた後に左右移動をしてくるので、画面上に逃げてウエポンを使おう。ボスが上に上がってきたら、再び下へと移動して次の攻撃にそなえよう（写真㉕、㉖）。

この次に再び一番最初の攻撃がきて、これで1ループとなる。



〈写真㉕〉ボスが下に移動してきたら…、



〈写真㉖〉上に逃げ、ウエポンを使う。

私の経験上、だいたい2回目のワインダーのところでこのボスを倒すことができるので、よっぽど運が悪くなければ、ウエポンが2発もあれば倒せるだろう。

ブラックハート攻撃方法

	攻撃個所	攻撃方法
①	中央ハッチ砲A	11方向弾連射（針弾）
②	中央ハッチ砲B	6連機雷連射
③	中央ハッチ砲C	ホーミングミサイル
④	中央ハッチ砲D	3WAY×8方向ばらまき弾（白弾小）
⑤	中央回転砲台	3スピード2WAY×4方向ばらまき弾（白弾中）
⑥	翼上ハッチ砲A	通常弾連射（針弾）
⑦	翼上ハッチ砲B	赤い弾連射（5WAY→4WAY→5WAY→…）
⑧	翼上ハッチ砲C	3連機雷連射
⑨	速射バルカン	速射バルカン

ブラックハート2攻撃パターン

第1段階 ②もしくは③
↓
①〜③、⑥〜⑧の内、1〜2種類
↓
⑨画面下で反射

第2段階 下にさがりつつ⑧×6
↓
④
↓
④

第3段階
・右左、翼ハッチより｛攻撃しない／⑥〜⑧／⑥+⑦／⑧×3｝の内、1つ。
・中央ハッチ砲より｛①〜②／⑤／②+⑤｝の内、1つ。

上記混合攻撃
↓
⑨+ワインダー
↓
②もしくは⑤
↓
⑨+ワインダー
↓
下にさがりつつ①+⑧、左右移動あり
↓
最初と同じ攻撃

7面ボス DT-070 GLOW SQUID

ブラックハート2を倒し、その後に出てくるザコを処理すると、いよいよこのゲームのラスボスである「グロウスクイード」とのご対面となる。

ここにきた時点で、残機が1機以上、残ウエポンが2発以上あれば、半分クリアしたも同然だ。こいつも計3段階に分かれているので、各段階ごとに攻略をしていこう。

第1段階

まず最初にくるのが②（表参照）の攻撃で、この攻撃の時は広いスペースを見つけて、そこで弾をよけるようにしよう（写真㉗）。弾のスピード自体もあまり速くないので、弾を見落とさない限り、やられることはあまりないだろう。



〈写真㉗〉広いスペースをみつけ、そこでよけよう。

次にくるのが③の攻撃。この攻撃の時は横へ逃げようとすると、弾が変な角度で飛んできて非常によけづらくなってしまうので、なるべくボス正面でよけるようにしよう（写真㉘）。



〈写真㉘〉正面付近でよけるのが一番安全だ。

④の攻撃は1ループ目の時はそんなにきつくないのだが、2ループ目の時は、ボスが近くから弾を撃ってくるため、非常によけづらい。この時はウエポンを使ったほうがいいだろう（写真㉙）。

だいたい第1段階が2ループぐらいすると、第2段階に移るだろう。

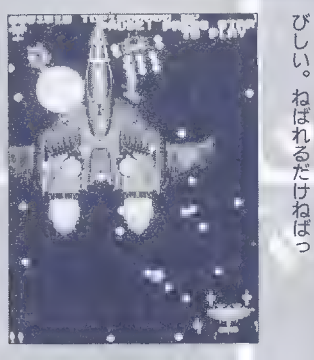


〈写真㉙〉これはウエポンを使ったほうがいい。

第2段階

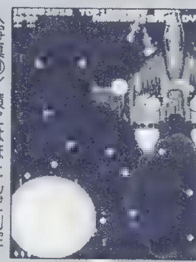
第2段階のメインとなる攻撃は腕砲台からの攻撃で、この腕は5本あるうちのどれかが、ボスの左右からはえてきて、攻撃してくる。

この腕砲台でもっとも気をつけたいのが、通常弾をばらまいてくる砲台だ。この砲台の基本的な対処法は、ちょっとずつ右（もしくは左）に移動し、画面端までいったらスキをみて切り返すといった感じなのだが、現実には他の砲台の弾がからむので非常にきびしい。ねばれるだけねばっ



〈写真㉚〉ここまでねばったら、ウエポンを使って切り返そう。

たら、ウエポンを使ったほうがいいだろう（写真㉚）。
ボンバー弾は横の判定が小さいので、爆発した時はなるべく横にまわりこもう（写真㉛）。


〈写真㉛〉横にはほとんど判定のないボンバー弾。

電撃とロケット砲は撃たせてから横にかわしていく（写真㉜）。


〈写真㉜〉ロケット弾や電撃は、撃たせてからかわし始める。

赤い弾はフォーメーションをワイド（基本フォーメーションのほう）にして撃っていれば、全然問題はないだろう（写真㉝）。


〈写真㉝〉この攻撃がきた時はラッキーパターンといえる。

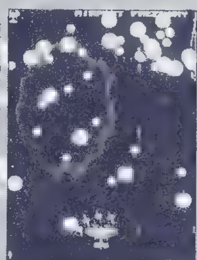
この段階に時間をかけすぎると、強制的に第3段階へと移り、超凶悪な攻撃をしてくるので、しっかりとボスに撃ち込んでおこう。

第3段階

ここまでくれば、もうクリアしたも同然。あせらず、じっくりと倒しにかかろう。
まず最初にくるのは⑪の攻撃（写真㉞）で、この時はボスに撃ちこむことを考えず、よけに専念しよう。常にボスと遠い位置にいればOKだ。

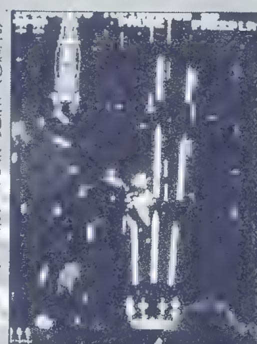

〈写真㉞〉あまり正面で撃つことは考えないほうがいい。

⑬の攻撃（写真㉟）は弾の量こそ多いものの、飛んでくるスピードが遅いので、わりとあっさりよけることができる。へたに動かず、画面中央あたりでよけよう。


〈写真㉟〉見た目ほどきつくはない。

⑫の攻撃（写真㊱）になったら、フォーメーションをリバースにしよう。こうしておけば追いかけてくるホーミングミサイルをうまく処理できる。
⑭の攻撃（写真㊲）の時もフォーメーションはリバースのままで、写真㊳のようなポジションをとる。このようにしておけば赤い弾に押されることはほとんどない。
あとはこれを繰り返すだけだ。強引に倒しにいかず、じっくりと戦っていれば、勝利は確実なものとなるはずだ！


〈写真㊱〉ホーミングミサイルは、リバースじゃないと対処しきれない。


〈写真㊲〉正面で撃っても撃ち負けてしまう。


〈写真㊳〉オプションの向きが重要。

	攻撃個所	攻撃方法
①	中央ハッチ砲	6方向弾（白弾㊦）
②	中央ドラム砲台	ばらまき弾（白弾㊦）
③	左右砲台	デュアル弾ばらまき（針弾）
④	中央ハッチ砲	速い11方向弾＋遅い10方向弾（白弾㊥）
⑤	左右小ハッチ砲	通常弾を下に撃つ（白弾㊦）
⑥	腕　その1	ボンバー弾
⑦	腕　その2	通常弾ばらまき（白弾㊦）
⑧	腕　その3	電撃
⑨	腕　その4	ロケット弾
⑩	腕　その5	赤い弾
⑪	分離コックピットから	デュアル弾連射（針弾）
⑫	分離コックピットから	ホーミング弾
⑬	中央ハッチ砲から	丸弾ばらまき（白弾㊥、㊚）
⑭	中央ハッチ砲から	赤い弾ばらまき

グロウスクイード攻撃パターン

第1段階
①＋②→①＋③→①＋④

第2段階
①＋⑤＋（⑥〜⑩の内、1つ）×2

第3段階
⑪→⑬→⑫→⑭

「ミヤモトで1000万を目指そう」

ウエポンの使い方が重要だ

まず稼ぎの基本となるのが、ボーナスアイテムによる稼ぎ。このボーナスアイテムをいかに取り続けて進むかが重要なポイントだ。ボーナスアイテムが大量に出現する場所の直前で落としてしまうと、20万〜30万近く損するので十分注意しよう。

また、ウエポンでのみ破壊できる地形などにボーナスアイテムが隠れてたりするので、そういった場所では、どんどんウエポンを使いまくっていこう。

また、一部のキャラクターはウエポンで破壊すると、本来の点数の10倍の点数が入ったりするので、そういったやつらにもウエポンを使いまくっていく。

ちなみに、ミヤモトにはあまり関係ないのだが、貫通弾やウエポンで破壊すると点数の落ちる敵もいるので、ワイルドスネイル、ガインなどは気を付けたほうがいいだろう。

この他のポイントとしては、ボスのパーツ破壊や撃ち込み点稼ぎなどがある。地味ながらも、すごく重要だ。

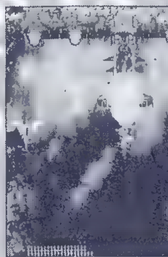
以上の点が点稼ぎの基本的なポイントだ。攻略のほうは、基本的にミヤモトのタイプC（フォーメーションボタン決め）で行っていくぞ。

1面

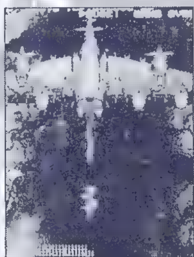
この面自体では特にやることはないのだが、ボスに行くまでに、パワーアップ3段階、オプション×4にしておき、オプションのフォーメーションをホーミングにしておこう。

●1面ボス
「ノーズラフィン」

まずホーミングオプションが勝手に尾部カバーにくいつく（写真Ⓐ）ので、自機は翼砲台を撃っていよう。尾部カバーが壊れるとオプションはそのまま尾部砲台にくいつく（写真Ⓑ）。この尾部砲台が

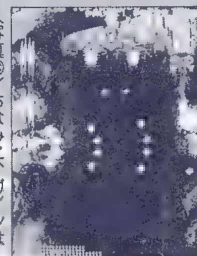


〈写真Ⓐ〉



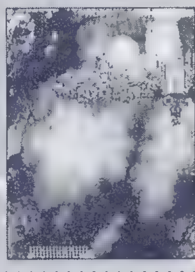
〈写真Ⓑ〉

実はクセもので、この上についてる尾部パーツより耐久力が高いため、普通に撃ってると破壊できない。しかし、フォーメーションをホーミングにしておけば、このパーツは必ず破壊できる。ホーミングにしておくのは、実はこのためだったのだ。ホーミングにし忘れた時は、写真Ⓒのように撃とう。



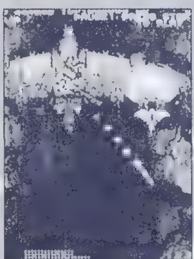
〈写真Ⓒ〉ちなみに、ガインはこの方法以外では壊せない。

尾部砲台を破壊したらフォーメーションを前方集中型にして、翼砲台をすべて破壊しよう。この時、中央の回転砲台を破壊しないようにしよう。翼砲台を破壊すると左右のプロペラに撃ちこめるようになるので、しっかり破壊しておこう。中央のプロペラはフォーメーションをリバースにして撃ち込もう（写真Ⓓ）。この3つのプロペラは貫通弾で破壊すると4万5000点損するので、貫通弾のある機体は注意しよう。



〈写真Ⓓ〉ワイルドスネイルは左右のプロペラもこうやって撃ちこまなくてはいけない。

中央のプロペラを壊すか、ある程度撃ち込んだら回転砲



〈写真Ⓔ〉翼の装甲をはがすたびに1000点づつ入る。しっかりはがしておこう。

台を破壊しよう。そのあとに出てくる砲台は片側の砲身だけを破壊し、あとはひたすら翼に撃ち込んで撃ち込み点稼ぎをしよう（写真Ⓔ）。もし、この時までに中央プロペラを破壊してない場合は、途中でスキを見つけて破壊しにいこう。

ある程度稼いだら（曲でタイミングをとる。点数にして55万〜57万ぐらい）中央の砲台を破壊しにいこう。他の機体だと砲台を壊す前にボスが死んでしまう場合があるが、ミヤモトだとその心配はまずない。安心して撃ちこもう。ちなみに、砲台からとんでくる弾をよけるのはつらいので、だいたい1機やられてしまうが全然かまわない。かまわないどころか、必ず1機つぶしておこう。死んだあとは、オプションを2つだけとっておくこと。



ワイルドスネイルの場合はこんな感じでオプションの弾を当てる。

だいたい1面終了時で、70万〜74万ぐらいあれば満点だ。

次回はもっとハイペースでやるぞ！

今回はページの都合上、1面のみとなってしまったが、次回からは点稼攻略のみなので、もっとハイペースでやっていく予定。ちなみに、次回は2面〜4面をやる予定。

全アイテム ドーンと公開しよう

Bubble Memories
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III
バブルメモリーズ

担当 DAN

アイテム一覧表

お待たせしました。全アイテムの一覧表の発表だ。

アイテムのタイプは、アイテムパネルへの表示タイプで、

A…プレイヤーが死んだら表示が消える。

B…ラウンド終了時に表示が消える。

C…アイテムパネルには表示されない。

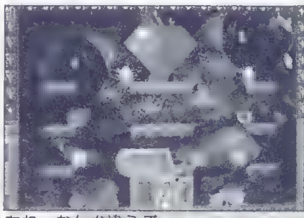
D…ある一定条件で消えるとなっている。

ポーションパネルについて

ポーションパネルは通常は効果がない。しかし、コンティニューした時にポーションパネルを取ってないとボスを倒した後に、ポーションが出ずにスーパービッグダイヤが出る。しかし、すべての色のポーションを集めないと、真のエンディングにはたどりつけないぞ。

ポーションパネルは5面、15面といった5のつく面に隠されている。隠されている場所に触れると出現する。でもまあ1コインでがんばる人には500点の価値だけなので、無理に取る必要はないのだ。

では21面からの攻略いってみよう。



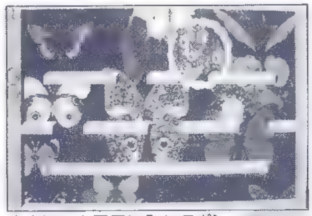
あれっなんか違うぞ。

	クロスオブファイヤー(赤色)	3000	ファイヤーバブルで敵を10匹倒す	その面で16発分の貫通炎を口からはけ敵を倒せる	ただし泡の中の敵は倒せない。回数で効力は消えるが表示は残る※取ったプレイヤーのみ	B
	クロスオブレインボー(緑色)	3000	レインボーバブルで敵を10匹倒す	その面で16発分のブーメラン虹を口からはけ敵を倒せる	ただし泡の中の敵は倒せない。回数で効力は消えるが表示は残る※取ったプレイヤーのみ	B
	クロスオブメロディー(オレンジ)	3000	メロディーバブルで敵を10匹倒す	その面で16発分の音符を上方向に口からはけ敵を倒せる	ただし泡の中の敵は倒せない。回数で効力は消えるが表示は残る※取ったプレイヤーのみ	B
	スターティアラ(銀)	3000	アイテムを一定数とる(15個)	星をふらして敵を倒す	ただし、泡の中の敵は倒せない	C
	ムーンティアラ(銀)	3000	タイマーフードを一定数とる(15個)	その面の敵が全滅しチョコケーキになる		C
	ブックオブデス	3000	スーパービッグフードを一定数とる(15個)	地震を起こして敵を全滅させる		C
	ランプ(レッド)	3000	魔法のつえを一定数とる(5個)	3種類のリングの効果をその面で出し、さらに3種類のキャンディーの効力を得る	キャンディー3種類はプレイヤーが死んだら効力も表示も消えるがランプ効力は消えて表示が残る	AB
	ランプ(ブルー)	3000	ラウンドクリアフードを一定数とる(30個)	3種類のリングの効果をその面で出すことができる	プレイヤーが死んだら効力は消えるが表示は残る	B
	炎のネックレス(レッド)	4000	トータルゲーム数が20回のとき	EXTENDバブルが一定数出現する(10個)	その面に通気孔がない場合は、次面以降の通気孔がある面まで効果が残る	C
	魔法のネックレス(シルバー)	5000	トータルラウンド数が15〜30回のとき	エナジーボールを出現させ敵を倒す	ただし、泡の中の敵は倒せない	B
	魔法のつえ(ホワイト)	500	EXTENDバブルのEを4つとる	クリアしたときにスーパービッグショートケーキをふらす		B
	魔法のつえ(茶)	500	EXTENDバブルのXを4つとる	クリアしたときにスーパービッグチョコケーキをふらす		B
	魔法のつえ(オレンジ)	500	EXTENDバブルのTを4つとる	クリアしたときにスーパービッグミカンをふらす		B
	魔法のつえ(レッド)	500	EXTENDバブルのE(2個めのE)を4つとる	クリアしたときにスーパービッグスイカをふらす		B
	魔法のつえ(水)	500	EXTENDバブルのNを4つとる	クリアしたときにスーパービッグサイダアイスをふらす		B
	魔法のつえ(紫)	500	EXTENDバブルのDを4つとる	クリアしたときにスーパービッグブドウをふらす		B
	ロッド(ホワイト)	1000	1P側が5回コンティニューをする	アワがすべてピーマンになる(取った瞬間)		C
	ロッド(茶)	1000	2P側が5回コンティニューをする	アワがすべてナスになる(取った瞬間)		C
	ロッド(オレンジ)	1000	1P側が10回コンティニューをする	アワがすべてニンジンになる(取った瞬間)		C
	ロッド(レッド)	1007	2P側が10回コンティニューをする	アワがすべてタマネギになる(取った瞬間)		C

	キャンディー(ピンク)	100	一定回数バブルをはく(35回)	バブルの飛距離をUPする	プレイヤーが死んだら効力も表示も消える	A
	キャンディー(ブルー)	100	一定回数バブルを割る(35回)	バブルのスピードをUPする(連射)	プレイヤーが死んだら効力も表示も消える	A
	キャンディー(オレンジ)	100	一定回数ジャンプをする(35回)	バブルの連射機能をUPする	プレイヤーが死んだら効力も表示も消える	A
	シューズ	100	一定距離歩く(384バイト、123キャラ分)	移動スピードをUPする	プレイヤーが死んだら効力も表示も消える	A
	クロック	200	一定数のサンダーバブルを割る(30回)	一定時間、敵の動きを止める		B
	ダイナマイト	200	一定数のファイヤーバブルを割る(30回)	大爆発で敵を全滅させる		C
	バルーン(イエロー)	200	一定数のウォーターバブルを割る(30回)	3面分ワープする	ただし、ボス面は効力が消える	C
	バルーン(レッド)	200	一定数のウォーターバブルを割る(50回)	5面分ワープする	ただし、ボス面は効力が消える	C
	ホーリーウォーター(レッド)	300	一定数のウインドバブルを割る(100回)	その面にチューリップをさかせボーナスステージにする(タイプA)		B
	ホーリーウォーター(オレンジ)	300	一定数のレインボーバブルを割る(100回)	その面にひまわりを降らせボーナスステージにする(タイプB)		B
	ホーリーウォーター(イエロー)	300	一定数のレインボーバブルを割る(150回)	その面にクレヨンを出しボーナスステージにする(タイプA)		B
	ホーリーウォーター(グリーン)	300	一定数のメロディーバブルを割る(100回)	その面にクローバーをさかせボーナスステージにする(タイプA)		B
	ホーリーウォーター(ブルー)	300	一定数のメロディーバブルを割る(150回)	その面に音符を降らせボーナスステージにする(タイプB)		B
	チャックンハート	3000	エネミーフルーツを一定数とる(50個)	巨大バブルンになり一定時間無敵になる	プレイヤーが死んだら効力は消えるが表示は残る	B
	クリスタルリング(水色)	1000	ブルーのキャンディーを3つとる	ラウンドクリアになるまで歩くと10点単位で点数が入る	プレイヤーが死んだら効力は消えるが表示は残る	B
	アメジストリング(紫色)	1000	オレンジのキャンディーを3つとる	ラウンドクリアになるまでジャンプすると500点単位で点が入る	プレイヤーが死んだら効力は消えるが表示は残る	B
	ルビーリング(赤色)	1000	ピンクのキャンディーを3つとる	ラウンドクリアになるまで泡をはくと小泡は100点、大泡は300点入る	プレイヤーが死んだら効力は消えるが表示は残る	B
	クロスオブウォーター(水色)	3000	ウォーターバブルで敵を10匹倒す	その面を洪水にして敵を全滅させる		C
	クロスオブサンダー(黄色)	3000	サンダーバブルで敵を10匹倒す	巨大な雷を発生させ敵を全滅させる		C
	クロスオブウインド(インディゴ)	3000	ウインドバブルで敵を10匹倒す	巨大な竜巻を発生させ敵を全滅させる		C

21面

ばねぼう登場。普通のジャンプでは一番上に行けないのだ。この面は気流が速めで、しかもアワの寿命が短いので、無理をせずに固まったところをでかアワでくるんで、6万4000×2を取ろう。アイテムを取る場合は下のほうでねばってばねぼうの列をくずさないようにしよう。



素直にでかアワに入れてポン。

22面

まず左下のぜんちゃんの後ろからでかアワに入れると長距離パワーがあれば中央のぜんちゃんをまきこめる。通気孔から下に落ちて、左上の2匹のぜんちゃんも、中央からでかアワに入れる。右上の2匹もでかアワに入れて、3万2000×2を取ろう。またホーリーウォーターが出る可能性が高いのでアイテムもチェックしよう。

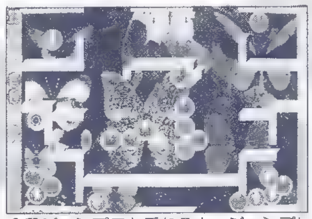


ここから吸い込め〜。

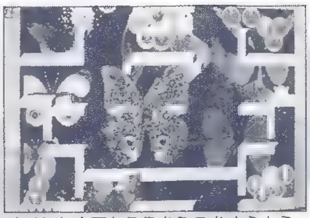
23面

この面はろぼるる6匹だ。ろぼるるはもんすた2号と同じ動きだが、スピードが速いぞ。連射、長距離があれば、アワのりジャンプで1段上にいってまとめ割りを狙おう。写真の位置から5匹をアワに入れる。すぐ上に上がってでかアワに入れる。また、はぐれた1匹が来るので、そいつも仲間入りさせるのも忘れずに。うまくいけば、3万2000×3だ。

パワーアップがない場合はスタート地点でウィンドバブルでやっつけるのがいい。



2段ジャンプでも乗れるよ。ジャンプして押したまま壁に向かってでかアワだ。



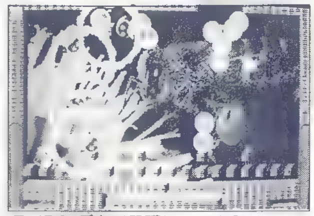
はぐれた1匹もここからつかまえよう。

24面

この面はまいた6匹。でかアワに入れて、片方に敵を固めながらまとめ割りするか、上に上がって待機し、ウォーターバブルで流してしまおう。また攻撃アイテムが出れば、

アイテム	名称	得点	出現法	効力	備考	タイプ
	パープルポーション	100000	1コイン内で70面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以上だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)どらんく(裏)レイス	★★★
	レインボーポーション	2000000	SUPER(裏面)で80面のボスを倒す	あわはき竜の呪いを消すことができる		★★★
	銀の扉	100	ノーミス又は「オリジナル」コマンドが入っていると、7面、37面、67面に出現する	隠れボーナスステージに突入する(宝石面)8面、38面、68面となる	※38面の宝石面には59面に飛ぶワープ扉があります	★★★
	金の扉	10000	レインボードラッグをつくる薬が7つそろったら出現する	71面にすすむ		★★★
	ドラッグオブサンダー	100	ボス面で出現	口から、サンダーバブルがはける	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	ドラッグオブファイヤー	100	ボス面で出現	口から、ファイヤーバブルがはける	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	ドラッグオブウォーター	100	ボス面で出現	口から、ウォーターバブルがはける	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	ドラッグオブレインボー	100	ボス面で出現	口から、レインボーバブルがはける	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	ドラッグオブウインド	100	ボス面で出現	口から、ウインドバブルがはける	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	ドラッグオブメロディー	100	ボス面で出現	口から、メロディバブルがはける	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	ビッグボックス	★★★	各面のボスを倒すと出現	各フード(スーパービックダイヤ)または薬をふらす	※効力にバブルのスピードUPと連射が含まれています	★★★
	暗黒大魔王の手紙	1000000	80面のボスを倒す。1コインでなくてもよい(表面のみ)	SUPERコマンドと秘密を知ることができる	※練習面では単なる手紙として使用。得点100000	★★★
	スペシャルバブル(レッド)	10000	4096分の1の確率でアワにまじって出現	クロスオブファイヤーの効力が3面続く	※通気孔から出現するため、アイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(レッド)	500	5面に隠されている	コンティニューしても10面のボスを倒すとレッドポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(オレンジ)	500	15面に隠されている	コンティニューしても20面のボスを倒すとオレンジポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(イエロー)	500	25面に隠されている	コンティニューしても30面のボスを倒すとイエローポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(グリーン)	500	35面に隠されている	コンティニューしても40面のボスを倒すとグリーンポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(ブルー)	500	45面に隠されている	コンティニューしても50面のボスを倒すとブルーポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(インディゴ)	500	55面に隠されている	コンティニューしても60面のボスを倒すとインディゴポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★
	ポーションパネル(パープル)	500	65面に隠されている	コンティニューしても70面のボスを倒すとパープルポーションが出現する	※プレイヤーが探すためアイテムとは異なり表示されません	★★★

アイテム	名称	得点	出現法	効力	備考	タイプ
	ロッド(水色)	1000	1P側が15回コンティニューをする	アワがすべて赤カブになる(取った瞬間)		C
	ロッド(パープル)	1000	2P側が15回コンティニューをする	アワがすべて白カブになる(取った瞬間)		C
	トレジャーボックス(レッド)	1000	クロスオブファイヤーを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(レッド)をふらす		B
	トレジャーボックス(オレンジ)	1000	クロスオブメロディーを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(オレンジ)をふらす		B
	トレジャーボックス(イエロー)	1000	クロスオブサンダーを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(イエロー)をふらす		B
	トレジャーボックス(グリーン)	1000	クロスオブレインボーを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(グリーン)をふらす		B
	トレジャーボックス(ブルー)	1000	クロスオブウォーターを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(ブルー)をふらす		B
	トレジャーボックス(インディゴ)	1000	クロスオブウインドを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(インディゴ)をふらす		B
	トレジャーボックス(パープル)	1000	ダイナマイトを3つとる	クリアしたときにビッグダイヤ(パープル)をふらす		B
	鈴	2000	HURRY UPに15回なる	ゲームスタート時に攻撃アイテムが出るかどうかを知らせる。あれば鳴る	※プレイヤーが全滅するかコンティニューをすると効果が消える	D
	水晶玉	5000	クラウン(I)(II)を10個とる	アイテムやフードの位置がスタート時にわかる(ボス面、除いて10面続く)		D
	金のシャレコウベ	10	すかるもんすたを20回出す	ハレー彗星が横ぎったあと、HURRY UPにある※ハレー彗星のシャレ		C
	銀のシャレコウベ	20	50回以上通気孔をくぐる	すかるもんすたが出現する		C
	バブルエッグ	100	トータルラウンドが333ラウンドのときにアイテム位置に出現	ストックが1人増える	※取ったプレイヤーのみ	C
	レッドポーション	100000	1コイン内で10面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以下だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)ぜんちゃん(裏)あっくんPOP	★★★
	オレンジポーション	100000	1コイン内で20面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以下だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)まいた(裏)ゆっぴー	★★★
	イエローポーション	100000	1コイン内で30面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以下だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)もんすた2号(裏)によろぴー	★★★
	グリーンポーション	100000	1コイン内で40面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以下だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)ひでこんす(裏)どらごりん	★★★
	ブルーポーション	100000	1コイン内で50面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以下だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)ばねぼう(裏)はんじゃあ	★★★
	インディゴポーション	100000	1コイン内で60面のボスを倒す	7つそろったらレインボーポーションになる(7つ以下だとモンスター)	最後にとったポーションがこの色だとモンスターに化ける(表)ぷるぷる(裏)こんちゃん	★★★



タイミングよく処理していこう。

うまく使おう。アワの寿命が短めなので、タイミングがうまく合わずにまとめ割りは難しいぞ。

25面

でんぼう10匹の面。でんぼうはばねぼうと同じ動きだ。写真の位置からアワに次々と入れる。もれた敵は下へ降りて入れよう。全部入ったらでかアワに入れて51万2000×3はいただきだ。アワの寿命は長いので連射がなくても大丈夫だ。ボーナス面だね。



まさに、やってくださいって感じのボーナス面。

また、点数合わせをしなくてもラウンドクリアフードが出るので、アワをたくさんはいておくことを忘れずに。

26面

まいた10匹。同じくボーナス面か?中央から次々と落ちてくるまいたを順々にアワに入れる。中央に集まった所でかアワに入れよう。なかなか一度には入らないので数回に分けて入れる。でかアワに入れると、横8の字に動き回るので、うっかり割ってしまわないように。

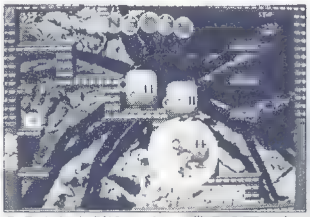
連射がない場合には、直接でかアワに入れて51万2000×2を狙おう。



でかアワに入れるとアワが激しく動き出す。

27面

でかぜんちゃんが3匹。この面では25面、26面のまとめ割りでたまったEXTENDバブルがごっそり出てくるので1UPのチャンスだ。とりあえずでかアワかぶりつきで2匹を倒してEXTENDバブルを取りに行こう。



ここからかぶりつく。大体この面で1UPできる。

28面

ぜんちゃんが7匹だ。まずは左側の3匹をでかアワに入れてしまう。次に上に上がりながら中央のぜんちゃんをでかアワに入れ、上から中央に移動する。最初の3匹がアワから出たら、再びでかアワに入れる。右の3匹を壁ごしにでかアワに入れ、中央のぜんちゃんがアワから出たら再びでかアワに入れる。これでうまく行けば6万4000×2はいただきだ。



長距離持ってないと届かない。

29面

なつかしのチャックンポップ面。まいた1匹、あっくんPOP1匹、もんすた1号2匹、もんすた2号3匹。

ここではまとめ割りを考えずにとにかく敵を倒すことを考えよう。スタート地点で待ちかまえて、もんすたを次々とでかアワに入れて、3匹を倒す。あとはもんすたの動きに注意して、メロディバブルをうまく使いながらクリアしよう。



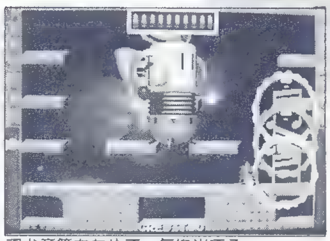
一応せこくまとめ割りはできる。

30面

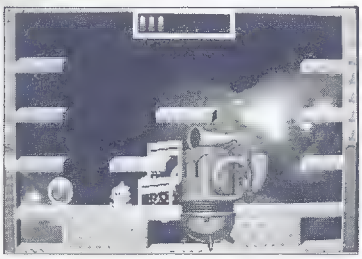
30面のルームガーダーは楽ちゃん(ガッチャン)だ。

画面左から登場し、プカプカ浮きながら横移動し、右まで行くと下降し、左に向かって移動、左に着くと上昇し、右移動をくり返す。攻撃は頭のラッパからでる黒色音符と背中のラッパからでる赤色音符を交互に出してくるぞ。黒色音符はプレイヤーを狙っていないが、赤色音符はプレイヤーを狙ってくるぞ。

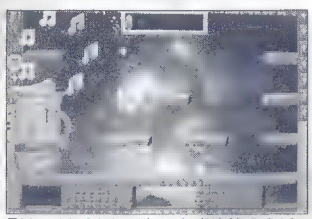
まずは急いでドラッグを取り、写真の位置で、でかアワをためるのだ。ボスが右の壁についたあたりでアワを割る。左に移動しながらでかアワを2つくらいはき、ボスに当てるように割る。あとは左の壁にはりついて連射していれば倒せる。自信がない時は早めに上に上がってひきつけて飛びこそう。



でか音符をためて一気に当てる。



ボスを引きつけながら。



引きつけてからでないと赤音符のえじきだ。

31面

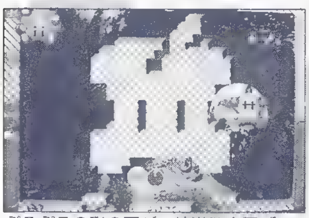
再び水登場。ろぼるる2匹、ぷるぷる4匹だ。1段上がって、そこからジャンプでアワをはいてぷるぷる2匹を入れる。水の中に入って右のぷるぷるをでかアワに入れる。続いて、右のぷるぷるとろぼるる、左のろぼるるの順に入れる。あとは上まで泳いで割るだけだ。



中央から左右にでかアワだ。

32面

でかぷるぷる6匹、通気孔から降りて、上で1匹ずつ倒していこう。左側の3匹はうまくやればまとめ割りができるぞ。右のぷるぷるも上へ上がってくるので無茶はせずにじっくりいこう。

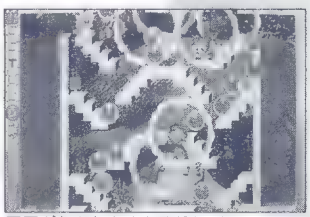


ぷるぷるの形の面だ。地道に1匹ずつ処理。

33面

けるちゃん4匹、ゆっぴー2匹、どらんく2匹だ。ゆっぴーはシンフォニーに出てきたゆーぼーとほぼ一緒。一定間隔で光線を下方向へ発射する。どらんくはもうお馴染みのコーラの空きびんを投げてくるキャラだ。

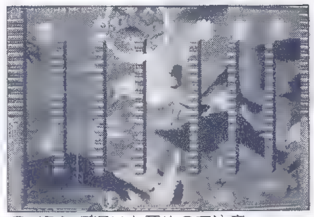
上に泳ぎながら、どらんく、けるちゃん、ゆっぴーをでかアワに入れていき、上までいったらもう1匹のゆっぴーを入れる。けるちゃんも通気孔から落ちてきたところを入れる。あとは残りのどらんくをうまく入れて完成だ。けるちゃんの動きは狂いやすいから注意。



アワがなかなかまとまりにくい。

34面

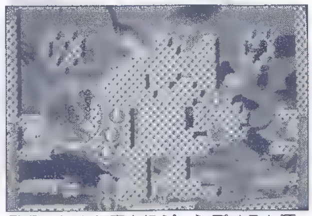
こんちゃん6匹にゆっぴー1匹だ。いきなり通気孔を降りて、写真の位置からこんちゃんが足元にきたらでかアワをはけば、4匹入れることができる。ためながら前へジャンプ、割らないように下へ降り、こんちゃん2匹をでかアワに入れて3万2000×2


タイミング遅いと死ぬので注意。

を取ろう。残り1匹はサンダーバブルでやっつけよう。

35面

でんぼう1匹、ぜんちゃん、ろぼるる、ひでごんす各2匹ずつだ。まず壁ぎわにジャンプしてでかアワで3匹入れ、


スタートから真上にジャンプすると死ぬので壁についてジャンプする。

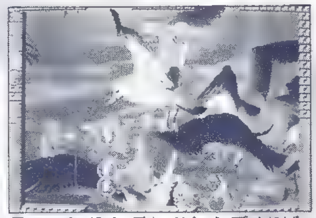
中央のでんぼうを入れてまとめ割り。あとは上で待ちぶせして残りの敵を処理しよう。

点数を合わせなくてもラウンドクリアフードが出るので、アワをバシバシはいておこう。

36面

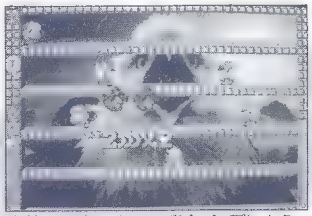
ゆっぴー1匹に、もんすた2号、ろぼるる、どらこりんが2匹ずつ、どらこりんはもんすた2号と同じ動きで横方向に火を吐くキャラだ。

写真の位置で待ち、どらこりんが後ろに来たあたりででかアワを発射すると3匹いれることができる。あとは中央で待ちかまえて次々とでかアワに入れていこう。アワの寿命は短いので最後は急いで割らないと敵が復活してしまうぞ。


最初にタイミングよくジャンプすれば、4匹入れられるぞ。

37面

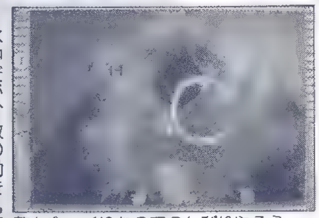
どらんく7匹。どらんく2匹がうまく交差したところでジャンプしてでかアワだ。アワに入れてすぐに破壊するようにしよう。上に敵がたまるとやっかいなことになるぞ。アワの寿命は非常に短い。心してかかろう。


交差した時にすかさずジャンプしよう。

またこの面ではノーミスで来ると銀の扉が出現するぞ。アイテムの表示時間が短いので油断しているとすぐに消えてしまうぞ。

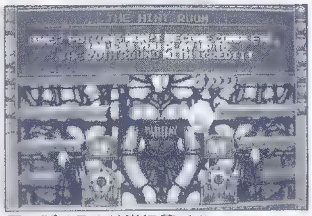
38面

でかによろぴー、どらこりん、はんじゃあがそれぞれ2匹ずつ、全体が水中の面だ。はんじゃあは、上と横方向に貫通弾を発射してくるぞ。


敵もゆっくりなのでのんびりやろう。

水中だが、敵の動きも遅いので、落ち着いて1匹ずつ対処すれば問題はないはずだ。

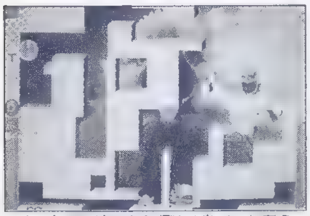
また、前の面で銀の扉に入っていれば、この面はダイヤの面だ。ダイヤを取り終わって扉が2つ出る。59と書かれたほうに入れば59面にワープする。ワープしてもポーションは取ったことになっているのでご安心を。



ワープするか地道に稼ぐか。

39面

ばねぼう、どらんく、ぜんちゃん、ひでごんす、もんすた2号、まいた、ぷるぷるが各1匹ずつだ。


それぞれ、どこから倒せばいいか考えよう。

この面はとにかく1匹ずつ倒していくしかない。でかアワをうまく使って自分なりのパターンを作るのがいいだろう。アワの寿命はかなり短いぞ。

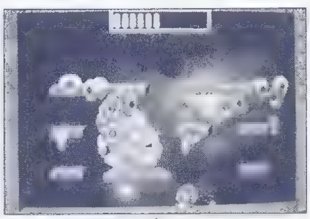
40面

40面のルームガーダーは、わっふるふる。中央で円運動をしながら、身体を回転させてドーナツをとばしてくるぞ。

とりあえずドラッグを取ったら、でかアワをどんどん出しておこう。最初は右側にいるのがいい。ラッシュになったら、ボスを追いかけるようにして中央へ行こう。中央は


5～6回ためたら割ってしまおう。

比較的攻撃がゆるいのだ。その後反転して回転方向が変わるので、左に移動して同じようにでかアワをためといて割るをくり返せばOKだ。とにかくラッシュの時が勝負だ。


ラッシュはきついぞ。

君はすべてのエンディングを見たか?



CPU攻略第2回はカーマンと王だ。

担当:CHU

カーマン

さて、今回のCPU攻略は比較的超必殺技の決めやすい二人、カーマンと王だ。

慣れてくれればアルティメットKOをガンガン決めることができるぞ。



君は何回決めれるかな?

では早速カーマンからいってみよう。

対 刃&レニィ

適当に技を出せばどんどんくらってくれるのでまず問題ないだろう。アルティメットを狙うのもいいがくらい過ぎて負けないように!



どっかで見たことあるよーな。

対 ロディ

牽制する感じでポンポンとハイポイント・ヒール(←B)を出していれば良くくらってくれるので、反応して連続技を入れるか、のんびり追い打ちを入れよう。ガードされたら投げを狙うのも○、良く決まるぞ。



スカらないように間合いをつめよう。

対 シンクレア

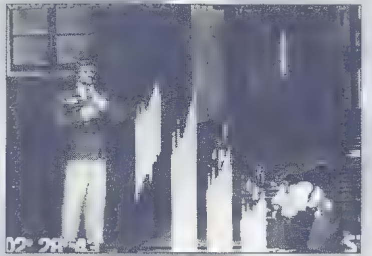
ジャンプ攻撃をガードさせ投げを決める。この繰り返しでOKだ。



どんどん投げてあげよう。

対 香澄

とにかく香澄の気力を減らし、間合いをとる。そして重ね当ての届かない距離でC攻撃or挑発をすると重ね当てをスカってくれるので、AABなどの連続技を決めよう。



うーんいい感じだ。

対 王

対ロディ戦の時と同じでOK。ただし投げを狙うのはやめよう。

対 リョウ

リョウも対ロディ戦の時と同じでいい。投げもそれなりに有効だ。

対 ワイラー

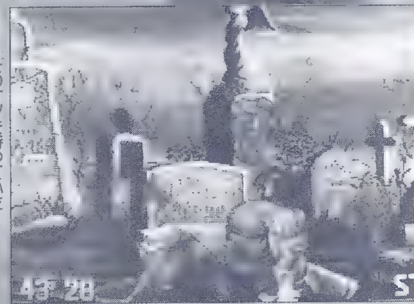
まず絶対(?)勝てる方法を伝授。始まったらすーっと立ちガードをしてタイムが15秒以下になったら二段攻撃のアッパーを待ち、ガード後にA+B~,AABなどの連続技を決めてタイムアウトを待つ。



ズルイけど勝ちは勝ちだ。

これで一応勝てるがどうしても倒したいという人はC攻撃を牽制するように出して、さばかれたら素直に追い打ちをくらい、起き上がりに～オ

ーベンを出せば追い打ちの硬直に当てることができる。ダメージは相手のほうが上だからご心配なく。

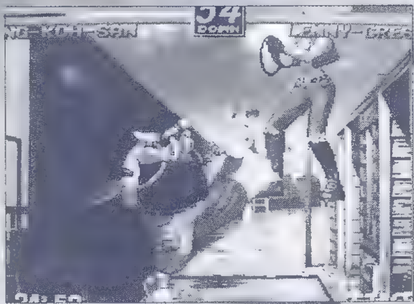


そのケツを待っていた!!

王

対レニィ ロバート&リョウ

←AABB～追い打ち（以下基本ラッシュ）などを適当に出していれば勝てる。←Bで浮かせてから決めるのも○。



基本ラッシュはしっかり覚えよう。

対ロバート

ロバートは対王戦と同じ、つまりロディパターンの投げなしバージョンでOKだ。



決まると気持ちいいカット～シリーズ。

他にもカット～（相手のキック攻撃に対して←A）をひたすら狙うパターンもあるぞ。

対刃

←Bで牽制しつつ基本ラッシュを出してみよう、よく決まるぞ。

相手の攻撃を待ちガード後←B～基本ラッシュもいい感じだ。



これがけっこう使えるぞ。

対香澄

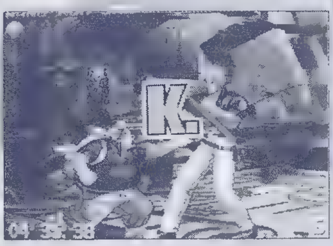
←Aを先を当てるように出すとよくくらってくれる。他にも基本ラッシュをガードさせてから石頭君を出すパターンも○。



けっこう気持ちよさげ。

対ロディ&カーマン&シンクレア

刃パターンと←A牽制パターンでOK。



これだけで勝てる時もあるぞ。

対ワイラー

香澄戦のように←Aの先を当てる感じで出していこう、さばかれたら素直に追い打ちをくらい起き上がりに←Bを出せば追い打ちの硬直に当てることができる。浮いたら勿論基本ラッシュだ。



反撃開始だ!!

おまけ

王のエンディングはいくつも種類があるので全部見るまで王をやり尽くしてはどう?



すべて見られたら王マスターだ!

100%を狙え 攻略外伝！

もっとスカターを楽しむ方法！



攻略のまとめとして今回、全体的に見ることにしました。もっと楽しむためには…。

担当：ずるずる

充実感、満足感を求めて…

スカイターゲットの全面攻略は前号で終了したが、そのまとめとして今回書いていく。

全面にわたって100%を狙ってきたわけだが、ここでひとつ基本を確認し、よりスカイターゲットを理解した上でゲームを楽しんでみたい。

その基本とは各機体の運動性能。その特性を把握した上でどう使えばいいかを考える。

次はラストステージまでのルート。楽なルートは?稼ぐにはどこを通ればいいのか?を見ていく。

そして最終ボスを再検証。いかに早く倒すか。

最後にエンディンを紹介。20分以上戦い、生き抜いた感動を君も味わってほしい。

機体による違いとは…

機体により性能差があることはスカイターゲット攻略の初期段階で書いたが、ここでもう1度、そのことについて確認したい(F-14以外でプレイしたい欲求解消のため-)。

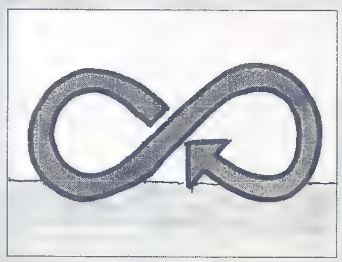


全方向に関してバランスの良いスピードで動くことが可能。

まずはF-14。

上下左右とバランスのとれた動きができるのがウリ。そのため使用率が一番高い。

入門機としてもいいが何分ゲームが難しいため、楽はできない。



そこで機体別に有効なよけ方を図解することにした。

F-14では、そのバランスの良さからきれいな8の字を(横倒しの)描きつつ動くとミサイルに当たりにくくなる。

スピードもそこそこなため落ちついて操作が可能だ。

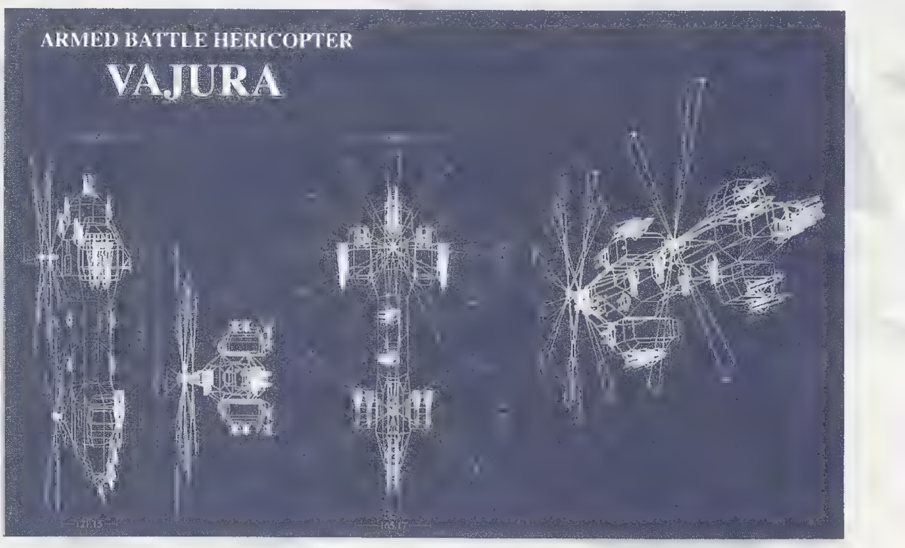


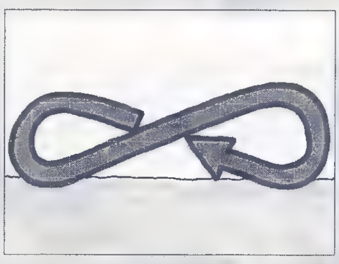
左右方向に関しては速く動けるのがラファールMだ。

次はラファールM。

この機体は、横方向の動きが速い。右に左に敵を追うときに非常に楽になる機体だ。

だが上下動は苦手。まあ上へ下へと動くことは左右に比べれば少ないので、割り切って使えばF-14より使いやすい人もいるだろう。





さてこの機体ではどう動けばいいかというと、左右の速さを利用し、よければOK。だが速すぎてミサイルに当たりにいってしまうことも-

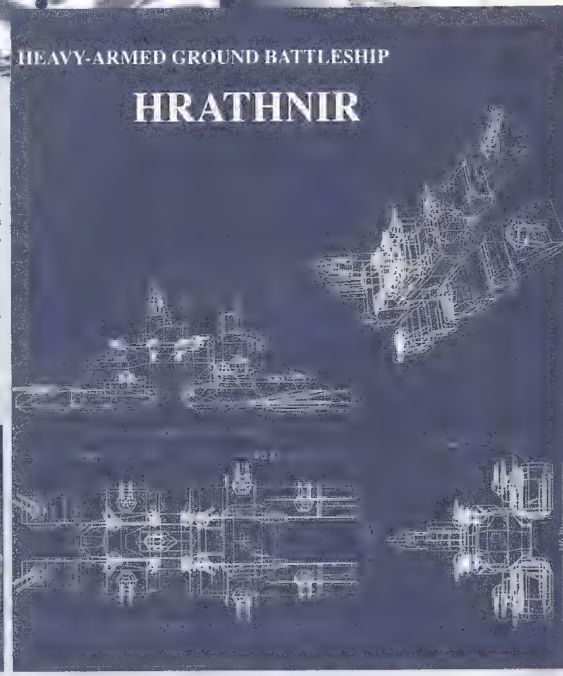
それをカバーするため、やや横長の8の字を描くように動き。当たりにくくする。

次はF-16。本物通りの身軽さを有する機体だ。

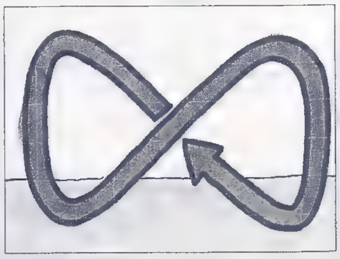


全方向に関して速く動くことが可能。だが扱いにくい機体だ。

全方向に対してかなりのスピードを持つ機体。これなら絶対当たらないと考えがちだが、逆にその速さに自分がつ



いていけず、ノーコントロール状態になることも！その影響は、ロックオンにも！ミリ単位の操作ができる人にオススメしたいが…。



非常に扱いにくい。あえて使う場合、その速さを少し抑えた中で、大きく8の字を描くようにすること。勢い余って当たりにいかないよう最大限の努力をしてほしい。

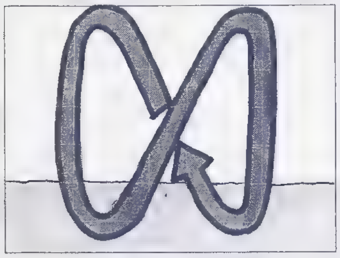
最後はF-15。上下方向の運動性能に優れた機体(ドラッグレース系?)。

このゲームの展開を考えると、左右の動きが重要。だがそれが遅いとなると…稼ぐ場合、非常につらくなる。



上下方向に関しては速く動けるのがF-15S/MTDだ。

よける上でも同じ。左右に逃げ切れないいつらさはかなり苦痛となろう。縦長の8の字を描ければ…。



稼ぐルート、楽なルートは?

このゲームで稼ぐ方法とはまず数多くの敵を倒す、敵の多く出るルートを選ぶ、100%を狙う、バルカン砲で落とすとなっていく。

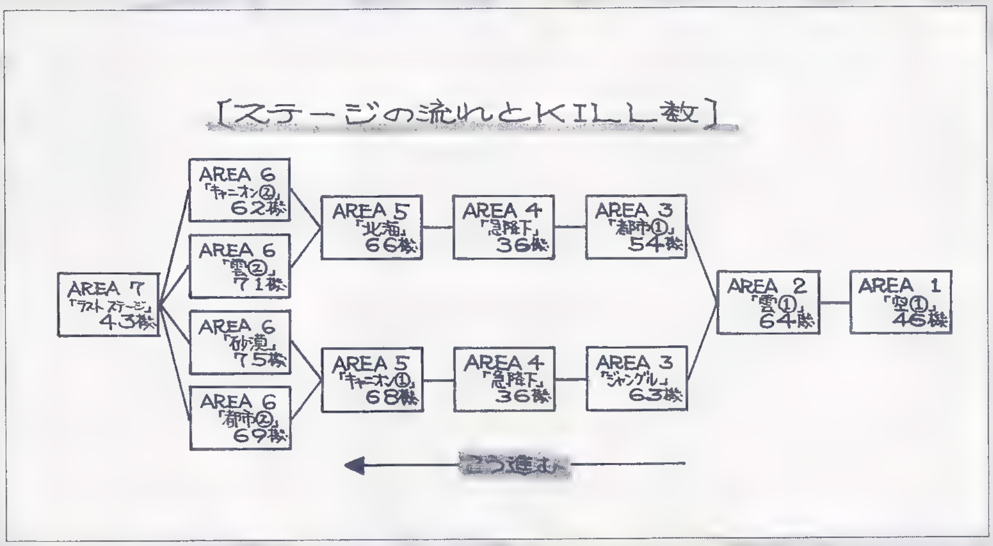
バルカン砲で落とすというレベルになってくると完全パターン化が必要(敵の出現パターンを完全丸暗記あるのみ)。まあそこまでいくにはゲームセンスと財力がないとね。

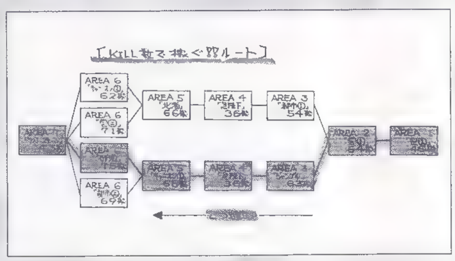
今までの攻略をより有効に使うために、これまで載せてきた全出現パターンを使い稼ぐことにトライしたい。

稼ぐ上で一番重要なのは、どのステージが多く敵が出現するかを知っておかねばなるまい。まずはそれから。

左にある表が、1ステージからラストステージまでのルートと出現数だ。

これをもとにし、まずは敵を多くKILLできるルートを探しだすと…、



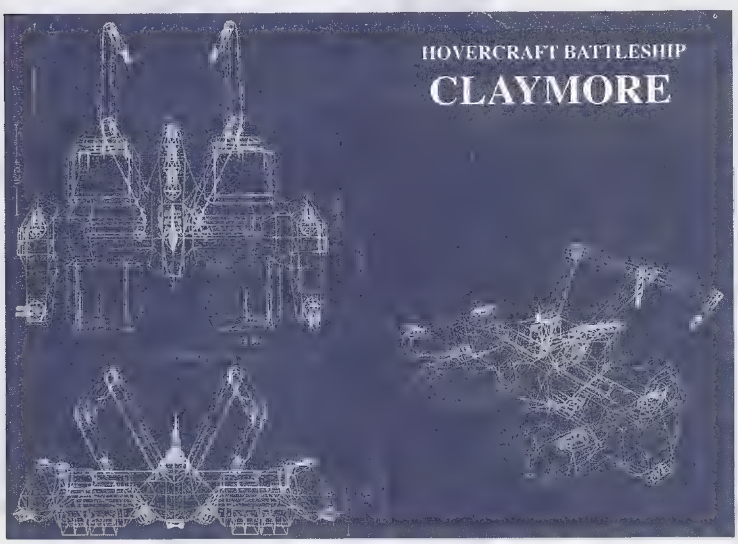


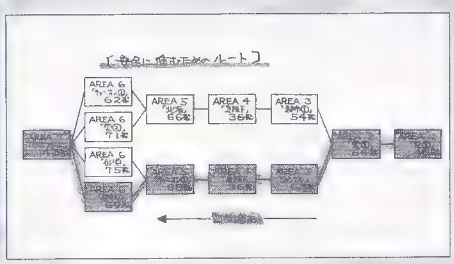
という感じになる。

敵が多いということは、それだけミサイル、バルカン砲を多く使わなければならない。

非常に危険が多いが、リスクを負わずして稼ぐことはできない。

きっついぞ〜！





稼ぐために危険を冒していくのもいいだろう。だが、中にはなにがなんでも先へ進みたいという人もいるだろう。

そこで少しでも危険を回避できるルートを出してみた。「危険が少ない＝敵が少ない」ではないのだ！

速攻で倒せ！最終ボスXF/A-49

最終ボスの速攻倒しについては前号にて書いたが、ここでもう一度確認し、絶対負けないようにしたい。

1度ロックオンでできるだけ連射することが重要。





1度ロックしたらミサイルを連射する！これが速攻の基本。



「1度のロックで数ダメージを与え倒し、このエンディングへ」

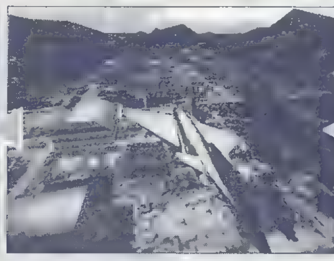
ボス戦において気をつける点は一番最初のシーン。上空からのレーザーを完璧によけること。機体をド真ん中に置き、ミリ単位で左右によける。そのよけは、寸前まで我慢し、左右のどちらかを見極めることが重要。

このシーンをノーダメージで抜ければあとはロックオンのみ！連射あるのみだ！

めでたくエンディングへ…

最後のボス「XF/A-49」を倒せばエンディングになる。20分以上戦ったあとに見るこの映像といったらもう！







4タイプある機体でそれぞれクリアを目指すことは可能。

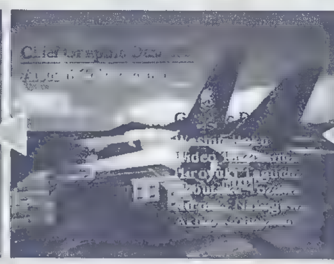
そして見るエンディングはというと、ちょっと残念だが共通部分が多い。

少し飛行アクションが変わる点がミソかもね。

そんなエンディングでもやっぱりあるといいんだよね。

苦しくきつかった戦いを終え、基地へ戻る。それもいっしょに戦った（?）仲間と共に！

エンディングでは、自分のみ着地するシーンがある。ほかの仲間は?深く突っ込むのはやめにしておこう。







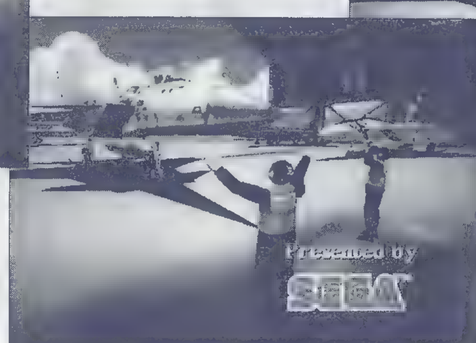
ラストステージをクリアするとエンディングへ。

このあとネーミングへ。

機体（翼）に君の名前が入るってこと知ってた？









※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると切手料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲーメストワールド編集部
ヒーローズアイランド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL		ギャルズアイランド3は購入しましたか？	はい いいえ
アーケードゲーム中最も好きな男性キャラ			

6月29日消印有効

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（7月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
※都道府県	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
アイランドムック係

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
※都道府県	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

貴方のゲーム中でのヒーローについて、熱い想い、ゆずれないカッコよさ、止まることとない妄想などを下のスペースに叩き込んでくれ!!
（しめ切り 6月29日消印有効）

キリトリ線

ついに発動！アイランドムック計画!!とゆーことでイラスト・文章ネタなど何でも大募集するぞ。日頃の投稿で磨いた技を、この場に炸裂させるのだ!!!
（締め切り 6月28日必着）

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

バーチャロンでもやりますよ
キャサ夫のどんな感じ?

バーチャ2もそろそろ限界になった今、世間ではバーチャロンが流行っているらしい?

ちぃーす、キャサ夫でしゅ。だんだんいい感じに暑くなってきて、夏って感じがしてきたのう。

先月号では、ネタ切れなどでずいぶん困っていたが、周りからバーチャロンはどう?などの要望が多数あったため、今回はバーチャロンによるイベントの地方スタイルを調査してみることにしました。

まず、栃木は宇都宮の「セガワールド Fair」から。

宇都宮のノリはアテナ系?

ファイティングバイパーズの地区大会開催日4月26日、K・K雪風ことアナベルクドーとキャサ夫の2人は宇都宮「セガワールド Fair」へ足を運び、バイパーズとバーチャロンによる組手イベントを行った。



ひさびさのこの2人。宇都宮でイベントです。

まず、宇都宮において一つ驚かされたのが、人の集まり方だ。あまり言いたくはないが、大抵のイベントではやはりキッズやバーチャ2のほうがお客さんが多く、ノリも良い。が、宇都宮の場合は違う。

素直に自分の知らないテクニックやスタイルを取り入れようとしているのだ。しかも、笑うところでは笑い、汚いプレイなどがあるとすぐさまブーイングが飛んだりもするのだ。このギャラリーたちには、アナベルクドーも自分も地元町田に近いノリなので、かなり楽しくプレイができたのだ。



割と集まった宇都宮人。ノリがなかなかいい感じ。



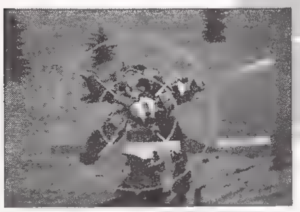
顔は真剣だけど、楽しんでます。

さて話は変わり、内容のほうに移るとしよう。

もうちっと基本をおさえようっ! 宇都宮バーチャラーたち

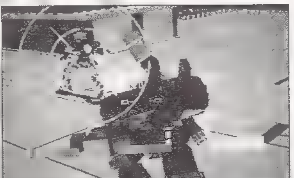
今回のイベントで盛り上がったのは何と言っても電脳戦機バーチャロン。アナベルクドーが得意とするジャンルである。

まずは、宇都宮のキャラクター使用率から入っていこう。実際にプレイをした感じ、相手キャラはライデン、テムジン、ドルカスがやや多めに使われていた。これはやはり、バーチャロンにおいてのキャラクター性能が強い3キャラだからと考えられる。まあ、この3キャラは、どの地域へ行っても安定して使用度が高くなっていて、勝つのがきついキャラである。



宇都宮アファームドがいい動きをしていたぞ。

このほかで目立ったのは、基本的に接近戦でしかダメージを与えることができないアファームド。宇都宮では、このアファームドがかなりいい動きをしていて、近接攻撃にキャンセルをかけてからしゃがみボムや接近戦での裏回りなど、基本となる動きがちゃんとできていた。



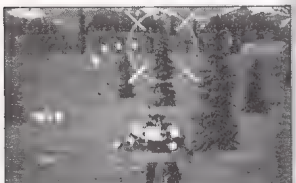
全キャラ応用できる近接攻撃からの…、



しゃがみ撃ちだ!

かなりアファームドに力が入っているよう…見えたぞ。

それ以外のキャラクターは、闘い方があと一歩といった感じである。なぜなら、接近戦に持ちこんでも問題のないテムジンなどが、ずっと遠間でダッシュビームライフルと意味のないボムを連発したりしているのがよく見られたからである。



このような遠距離戦はひかえたいね。

早い話がそのキャラクター独自の戦法というのが何も出てなく、どのキャラクターを使ってもまったく同じ闘い方になるのだ。基本的にダッシュキャンセル、ジャンプキャンセルなどのテクニックは、みんな完璧に操作できるように見えたが、なぜそのような闘い方をするのかが分からなかった。

レベル的には中の下といった感じで、基礎知識やテクニックを覚えればまだまだ強くなれると思う。

今この場でアナベルクドーと自分のコメントを言うと、「この手のゲームは非常にとっつきづらく、お金もそれ以上に使うとは思うが、それではどのキャラでどの相手とプレイをしても何も得るものがなく、どんどんゲームをつまらなくしていくだけだと思う…。

我々（雪風、キャサ夫）としてはバーチャロンにはいろいろな闘い方ができるように、近接攻撃やしゃがみ撃ちなどのシステムが沢山入っているのだから、いつまでも一つの戦法にこだわるのではなく、人とは違う自分なりの多彩な戦法を考えてほしい、というのが本音かな」

とまあ、今回は宇都宮を紹介しましたが、地方というだけあって情報が行き届かないので、まだまだ闘い方が「ヌルイ」が、これからはどんどんバーチャロンを攻略していく予定なので、読んでバリバリ吸収していってくれ。

まあ、なにはともあれバーチャロン2?に向けて今のうちからやり込んでおくのも悪くはないぞ。では…。

アテナ杯争奪、電脳戦機バーチャロン3on3チームバトルトーナメントin町田

バーチャ2でかなりの盛り上がりを見せた「アテナ」が、バーチャロンで再び盛り上がろうとしている…。

ゲームスポットアテナ町田店で、去る4月27日にバーチャロン大会が行われた。町田の「アテナ」といえば、バーチャファイター2の大会でかなり有名になっているが、今度はバーチャロンの大会に挑戦だ！



ここアテナ町田店はバーチャロンでも盛り上がるぜ!!

参加チームは21チーム

参加チームは全部で21チーム。で、1チーム3人の団体戦。いわゆる3on3というやつだ。もちろんルールは星取り制ではなく、勝ち抜き戦だ。

大会が行われた場所が町田ということもあって、町田と神奈川が中心となるチーム構成と思われたが、バーチャロンは関東で大流行。東京近郊の強いところは、どこからか情報を聞き付けてしっかりと参加したので、当初の予定となる「ローカル大会」ではなく、かなり大きな規模の大会となったのだ！

この大会では有名どころの（知っている人なら知っている）強いチーム「ファミ通編集部」、「アファ研トンファーちゃんS」、「ぬかずヌルハチーズ」そして「ゲーメストチーム」ももちろん参加しているのだ。

やはり最強はテムジンか？

バーチャロンは「テムジンが最強だ」といううわさが、ちらほら飛んでいるが、今回の大会でもそれを証明するかの如く、キャラクター使用度ナンバー1がテムジンになっている。で、ライデンがきてバル・バス・バウ、アファームドという順番で大会では人気があった。

3位にアファームドとあるが、もともと町田はキャラクター使用率でアファームドがトップとなっていて、「アファームド研究会」なんてのも存在するくらいだ。

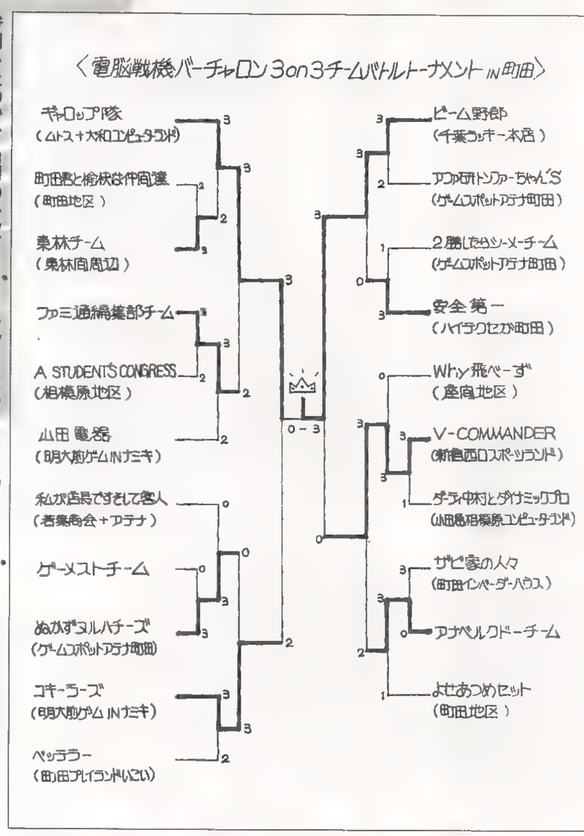
動きもアファームド、テムジンの2キャラは非常に鋭い攻撃をしてくるし、とにかく町田は接近戦が好きらしい。



準優勝の「ギャロップ隊」。真ん中が大将ランバラルだ。



優勝チーム「ビーム野郎」たちだ。



内容のほうはあとで詳しく説明するとして、大会結果はトーナメントの通り、「ビーム野郎（千葉ラッキー本店）」が見事に優勝をもぎ取った。

大会で見られたテクニック集

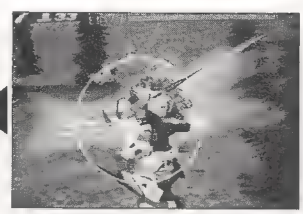
では、大会でいろいろ見られた連携のテクニック、闘い方などを紹介しよう。

●テムジン、アファームド

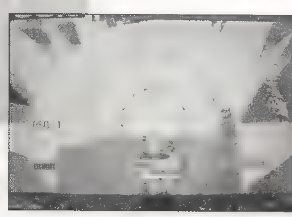
接近戦がメインとなるこの2キャラ。ダブルロックオンをしている状態で、ショットボタンを同時押しすると近接攻撃（武器攻撃）をする。で、その攻撃中にしゃがみ撃ちまたはしゃがみ斬り、ジャンプなどをすることによって近接攻撃をキャンセルすることができる。

これをうまく使い分けて、いろいろな攻撃連携を作ることができるのだ。主に大会で使われていたのは、近接攻撃からのしゃがみボム。

基本的に近接攻撃はガードが可能で、確実に決まるときというのは攻撃後の硬化中しかない。だが、そこでボムを使うとガードしているところにヒットするのである。

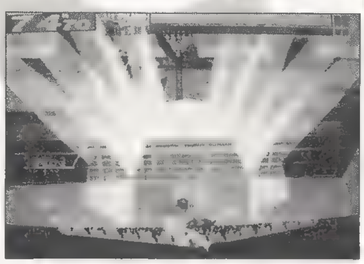


近接攻撃で斬り…、



キャンセルしゃがみボムがかたい奴には超有効。

これを使う理由はもう1つある。しゃがみボムは高くボムを投げて、壁の向こう側にいる相手を狙うのが一般的だが、しゃがみボムにはもう1つ特殊な性能がある。特に近接攻撃時に有効となるのだが、テムジンのしゃがみボムは敵



お立ち台の上の敵にもボムが反応して「ドカーン」。

キャサ夫のイベント情報

前号のつづき。幸せいっぱいの日々も束の間、キャサ夫の前には真っ白いままの原稿用紙が、山と積まれていた。

「ああ、どうしよう…。こんなことじゃゲーマーとしては合格でも、社会人失格だ！おれは、おれは人生の落伍者なのか？なんてこった、オーノーーどうしたらいいんだぁ!!」「焦るなキャサ夫、まずは原稿を書け」「ああ、ミッキーさん、おれ、おれ…」

困ったキャサ夫君の運命やいかに！（次号に続く）

1軒目
日時
6月30日（日）
場所
ハイテクセガ・ススキノ
北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1
電話
011-532-9055
内容
バーチャロン組手。バーチャ2もあるかも。野試合有。

2軒目
日時
7月7日（日）
午後1時より
場所
ハイテクランドセガブラボー
神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29
電話
045-545-9540
内容
バーチャファイター2・1スーパー百人組み手。

今年の夏は、宅配便がないんで、ゲームセンターからの出演依頼待ってまーす。

までの距離がある一定以内だと、勝手に爆発するのである。しかもボムは敵の攻撃をかき消すことができるので、さらに有効といえる。

その他ではアファームドならではの特殊な操作ができる。アファームドはダブルロックオンの距離が長く、かなり遠くからでも近接攻撃を出すことが可能。アファームドの近接攻撃はトンファーを2度振りするが、1回目で前後or横ダッシュを入力して近接攻撃をキャンセルすることができ、そこからさらにボムやショットガンで攻撃することができるのだ。



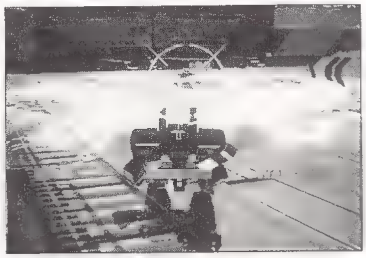
近接ダッシュキャンセルは横ダッシュなのに前ダッシュ時の攻撃が出る。重要。

ダッシュキャンセルをするコツは多少難しいが、この攻撃連携をすると武器の威力がすべて前ダッシュ攻撃と同じになるのだ。これでアファームドのボムが常に大爆発を起こすようになるので、敵弾をさらにかき消すことができるようになる。

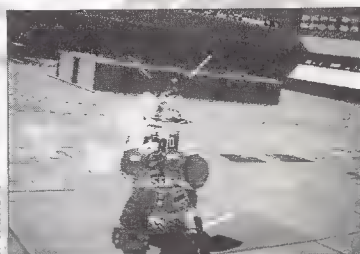
●ライデン

優勝チームの中にライデン使いがいたが、本人のコメント通りライデンは前ダッシュバズーカが強力な武器となり、素人相手にはそれだけで勝つことも可能なのである。

基本的な使い方は、起き上がりにグランドボムを重ねておいて、前ダッシュバズーカを撃つ。すると、ライデンから逃げようと横や後ろにダッシュすると大抵ヒットしてしまうのだ。対処法としては、バズーカをダッシュで逃げるのではなく、ジャンプしてそのまま攻撃するのがよい。



ライデンの強い連携。起き上がりにボム重ね。

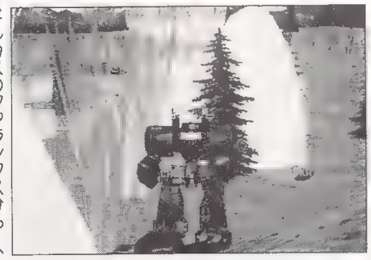


「パパパ」とバズーカで超安定。

ライデンによる近接攻撃の連携も割ときついので紹介しておこう。

近接攻撃はバズーカボタンとボムボタンの2種類あるが、この連携ではボムボタンのショルダータックルを使用する。で、出したらジャンプキャンセルでタックルにキャンセルをかけて、着地したら再度タックルを出すのだ。この連携が意外に相手にとって嫌な攻撃となる。

ちなみにショルダータックルは接近時、相手との距離が24・9m以内でないと出せないので注意しよう。



ドルカスのファランクスから…、



ハンマー。これが大会ではブイブイいわせていたぞ。

とまあ、今回は使用キャラの多かったものの動きを紹介したが、実際に大会で闘っていたバーチャラー達はまだまだいろいろな攻撃連携を繰り出していた。それらの闘い方も後々紹介していく予定なので、乞うご期待。ちなみにバーチャ2関連のネタも終わったわけではないので、まだまだ鍛えておいてくれー


見逃せない!
感動最終回(ラスト)
[アイドル学園
スーチーパイII]
大久保みどり
[ワールドヒーローズ2]
雑君保プ
[あんどろいど
パニック]
さいとうつかさ
[きさら御用心!!]
いのうえ空
特別読切
松原あきら
第30ページ掲載!
ビリーファンの皆さまお待たせしました♥
ビリー・カーン外伝
天獅子悦也
掲載の延長により、読者、作者、関係諸氏の皆さまに
ご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。
[速攻生徒会] 小川雅史 [鉄拳2] 式田典史 [スパIIX外伝] 伊藤真美 [CONTINNUE?] ひさの瑠珈 [ザ・キングオブファイターズ'94 外伝] 鷹岬諒 [豪血寺一族2] 古葉美一 [ゲーパロ4コマグランプリ]
超熱血大興奮号
7月号はどきどき!
発売中
定価550円
月刊コミック
ゲーメスト

続 モニターズ・リポート



担当：シラトリスト㊣



今回の表紙：サイキックフォースより、エミリオ＆バーン。エミリオ使いなら（ストーリー上）非常に印象的な組み合わせ。

特集：アーケードゲーム業界座談会'96、SNK開発トップインタビュー。

主な攻略記事：SFZ２、サイキックフォース、龍虎の拳外伝、D&D２、ソウルエッジ、バーチャロン、戦国ブレード、FV、ダートダッシュ、スカイターゲット、セクシーパロディウス

リニューアルしてスタート！

このコーナーは50人のモニター読者の皆さんに、ゲーメストの誌面についてあれこれと聞き、それを基によりよい誌面作りをしようというものです。まずは1年間のおつきあいよろしくお願いします。

ではさっそく表紙について。「藤原センセの絵は暗い色づかいが特徴ですが、表紙から入る人もいるので明るいタッチもよいのでは」、「水彩画は迫力にかける」という意見の人と「パッと見てとても目立ちました。色遣いがきれいで並べてある雑誌の中で一番目につきました」、「蛍光オレンジ系の色がいいアクセント」と色関係で善し悪しの意見がわかれました。

キャラについては「新鮮味があった半面、キャラの知名度が低く、あまり読者の目を引かないのでは」と発売前でキャラクターが浸透してないのがマイナスだったようです。



今回は付録にPVIのポスターがつきました。反応は「私はあまり好きではないのでいい付録だとはいえない気がする」と手厳しい意見がわりと多く、あとはポスターという付録自体に「これからはシューティングやパズル物もやるといいと思う」という意見もありました。

こればっかりはそのゲームのファンでないと…という点がネックですね。

次は巻頭カラーのストZERO2についてです。

「OCC特集が楽しいです。今後は実用的なものに限らず、見た目に派手なものや笑えるコンボを紹介してほしいです」とOCCについては好評だったようです。が、「OCC募集って、ヘタなんだけどメストを見て練習している人には参加できる力がないので少しさびしいなと思いました」といった初～中級者がうなずくような意見がアンケートでもありました。

この辺は6月30日号から始まる「対戦アイランド」で少しずつ解消していければと思います。

「なぜ新キャラの攻略ではない？」という意見がありましたが、これは前作との違いを紹介するか新キャラか、という2択の結果だとしか言えませんね（汗）。

そして表紙にもなったサイキックですが、「ほかのゲームよりも画面写真が見づらい」という意見がチラホラ聞こえました。これは単にポリゴン物自体が写真にするとちょっと見にくいという問題で、解消するには「イラストでの説明は、場合によっては見にくい写真よりわかりやすくていいと思います」という意見を採用するしかありません。

ですがイラストばかりだと実際のゲーム画面上での動き等がとらえにくいので、基本的には画面写真でいきたいと思っています。

「記事を読みながら自分流の闘い方のイメージを作りました」という意見がありましたが、どのゲームでもこういった利用方法をしてもらえると個性的な遊び方ができていいんじゃないかと思います。

ゲーメストの攻略は「こうしたほうが楽だよ」とか「こうすればこいつは倒せるよ」という一例です。だからあまりとらわれずに「頭に入れておくと有効な知識」として読んでみてください。するとクリアするだけでなくシンプルにゲームを楽しめるようになるかも!?

それはさておき、その他の攻略について、まずは龍虎の拳外伝では「ボス関係の記事があんまり小さかったので驚きました。もう少し大きくてもよかったのでは」。ここでは単に紹介だけということでこの大きさになってしまったとのこと。でも表は見やすくていいとの意見もありました。

D&D®はイラストが好評だったものの「この記事がなくなると巻頭は格闘一色になってしまいますね」という指摘があり、言われてみて私も気づきました（笑）。

ここで「『苦労の末できるようになったパターン』と『元々楽勝のパターン』では楽しさが違う」というのがありましたが、攻略という点で読者に苦労を強いるよりは楽をさせる記事があるのは仕方がないといえば仕方ないと思いますが？



（埼玉県　PN.伊豆海礼夏　君）

シューティングゲーム全体では「最近、STGがムズイと聞きます。根気がない人はニューゲームにとびついてしまいそう。ただクリアの道を書くのではなく、挫折したりあきらめていた人などに活を入れるような記事も」という意見があり、別な人から「攻略後半はこういう記事なら再びやる気が起こるのでは」という解決案もきました。

インタビュー特集については、「プレイする側にとって、それを創っている側の考えというのはとても興味深いものなので、これからも見たい」とほとんどの方から好評を頂きました。もう一つの特集、業界サミットには、「オペレーターの意見が聞けてよかった」と普段は意見を聞くことのない人たちの言葉というのが貴重だったようです。

今回はページが尽きるのでこの辺で終わりますが、大西君、小田君、白形君、菅原君が全体的によくまとまったリポートを送ってきてくれました。これからもこんな感じだといいと思います。

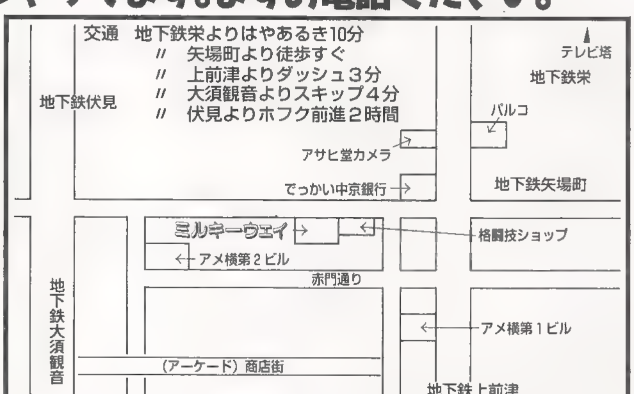
初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

ハットトリックヒーロー'93 （試合も出来るが喧嘩も出来る♪）	8,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！（ロム）	TEL
オペレーションサンダーボルト（P付）	45,000
ナイトストライカー（純正P付）	110,000
グリッドシーカー	35,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
W.G.P.（自作P付）	7,000
キャメルトライ（P付）	25,000
アルカノイド（P付）	10,000
メタルブラック	48,000
ダイノレックス	14,000
キックスタート	5,000
スペースインベーダーDX	12,000
リターンオブザインベーダーズ	13,000
レインボーアイランドEX	18,000
タイガーヘリ	8,000
究極タイガー	10,000
ハレーズコメット	15,000
インセクターX	4,000
大旋風	5,000
Dr.トッペル探検隊	8,000
グレートソードマン	15,000
アルペンスキー	45,000
スラップショット	15,000
パラメデス	4,000
チャイニーズヒーロー	3,000
シーファイターポセイドン	18,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング（海外版）	28,000
イグジーザス	25,000
ナックルジョー	12,000
パニックロード（純正P付）	12,000
龍神	15,000
ダッシュ野郎	8,000
サンダーフォックス	8,000
ファニーマウス	18,000
ピット&ラン	5,000
キック&ラン（P無）	5,000
リングファイター	3,000
VSスマッシュ	4,000
40－0	5,000
女子バレー	2,000
鳴呼栄光の甲子園（サブ）	500
マージャンクエスト（サブ）	7,000
苦胃頭捕物帳（サブ）	700
クイズ地球防衛軍（サブ）	700
クイズ人生劇場	7,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
アイレム	
R-TYPE II	12,000
ガンフォース	7,000
アンダーカバーコップス	25,000
ボンバーマン	7,000
ボンバーマンワールド	35,000
クロスブレイズ	20,000
ジオストーム	25,000
エアデュエル	12,000
エアデュエル（？）	8,000
剣豪	9,000
トンマ	3,000
ギャロップ	7,000
イメージファイト	15,000
ぐっすんおよよ	7,000
ロードランナーIII魔神の復活	18,000
スペランカー	16,000
ジッピーレース	12,000
ジッピーレース(海外版)	5,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
四川省II	5,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	2,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	45,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロスII	10,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ウルトラ警備隊	28,000
ゴジラ	10,000
日本物産	
テラクレスタ	8,000
テラフォース	8,000
東亜プラン	
達人王	15,000
ドギューン	12,000
スノーブラザース	9,000
バツグン	35,000
V・V	10,000
フィグゼイド	10,000
フーピー	4,000
ホラーストーリー	7,000
ゴークス	2,000
UPL	
オメガファイター	12,000
バンダイク	5,000
アクロバットミッション	6,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
NOVA2001	20,000
テクノス	
シャドーフォース	15,000
熱血硬派くにお君	3,000
熱血高校ドッジボール部	3,000
レッスルフェスト	2,000
コンバットライブス	2,000
出世大相撲	12,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
西遊降魔録	3,000
その他	
レディバグ	25,000
Mr.Do!	18,000
Mr.Do!（タイトー版）	18,000
Mr.Do!キャッスル	18,000
Mr.Do!vsユニコーン	25,000
豪血寺一族	5,000
ブレイゾン	4,000
戦国エース	20,000
ガンバード	30,000
ソニックウイングス	12,000
パイプドリーム	8,000
ブルーホーク	8,000
エアーウルフ	12,000
富士山バスター	12,000
ハイパーデュエル	18,000
キングオブボクサー	3,000
アンブッシュ	15,000
ブランディア	15,000
バスター	28,000
リバーパトロール（？）	45,000
ハットリス	3,000
スーパーバレーボール	2,000
爆烈ブレイカー	15,000
ビィラップボーイズ	15,000
バルバルークの伝説	7,000
スカッシュ	3,000
チャンピオンベースボール	5,000
ザ・ギネス	18,000
ドリフトアウト	6,000
クラックス	5,000
ターボフォース	5,000
ブレイガール2	3,000
カベール	6,000
グランドクロス	3,000
ガルフストーム	8,000
マリオブラザーズ	23,000
ドンキーコング3	38,000
ファイヤートラップ	6,000
クレイジークライマー2	35,000
U.S.クラシック（P無）	5,000
パチフィーバー（P無）	5,000
五目ならべ	5,000
スーパーオセロ	5,000
牌砦	2,500
大牌砦	25,000
爆烈クラッシュレース	15,000
連珠貴族	8,000
上海	8,000
上海II	12,000
上海III	35,000
龍龍	5,000
干支物語	3,000
おいしいパズルはいりませんか?	3,000
IQブロック	2,000
ぽいっと！	3,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
MVS	
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	3,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
龍虎の拳	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムスピ斬紅郎無双剣	10,000
ザ・キングオブファイターズ'94	5,000
痛快GAN GAN行進曲	2,000
ギャラクシーファイト	5,000
ぱにっくぼんばー	5,000
パルスター	10,000
戦国伝承2	1,500
フライングパワーディスク	5,000
得点王	1,500
ベースボールスターズ2	1,500
ザ・スーパースパイ	1,500
雀神伝説	8,000
ファイヤースープレックス	700
みなさんのおかげさまです	1,500
トップハンター	8,000
ビューポイント	8,000
フットボールフレンジー	1,500
ファイトフィーバー	12,000
パワースパイクII	2,000
ライディングヒーロー	1,500
サッカーブロール	1,500
バーニングファイト	1,500
オペレーションラグナロク	12,000
MV-4	20,000
MV-1（ステレオ）	18,000
MV-1F（ステレオ）	18,000
MV-1FZ（モノラル）	16,000
麻雀	
スーパーリアル麻雀	2,000
スーパーリアル麻雀PII	17,000
スーパーリアル麻雀PIII	24,000
スーパーリアル麻雀PIV	15,000
スーパーリアル麻雀PV	25,000
スーチーパイII（ロム）	12,000
セーラーウォーズ	17,000
スーパー㊙版	20,000
麻雀学園	5,000
麻雀禁じられた遊び	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
個人教授	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀ファンクラブ	2,000
ねるとん牌鯨団	2,000
麻雀フライデー	2,000
とってもE雀	4,000
グッとE雀	4,000
制覇	2,000
麻雀大予言	2,000
マージャンギャル10連発	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀クリニック	8,000
麻雀カメラ小僧	8,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀夏物語	2,000
熱血麻雀宣言	2,000
麻雀プリンセスリーグ	5,000
リアル麻雀牌牌	1,500
お雀子クラブ	2,000
お雀子クラブ2番館	2,000
がんばれ珍さん大勝負	2,000
麻雀狂時代	2,000
家元	3,000
脱子ちゃん雀荘	3,000
麻雀わくわくキャッチャー	3,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	2,000
麻雀コミック劇場	5,000
麻界雀	2,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
おとなの麻雀	2,000
テレフォン麻雀	2,000
Mr.ジャン	12,000
麻雀ナイト	2,000
セカンドラブ	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀大霊界	2,000
スキャンダル麻雀	2,000
夜明けのカフェテラス	8,000
ギャルの開花	2,000
麻雀シャボン玉	2,000
ナイトギャル	2,000
クリスタルギャル2	2,000
麻雀ビープショウ	2,000
麻雀シスターズ	2,000
パステルギャル	2,000
雀豪レディ	2,000
スィートギャル	2,000
チャレンジマージャン	2,000
お嬢さん	2,000
雀豪	2,000
麻雀殺人事件	8,000
ジャントツスーパー	5,000
デブロマット	2,000
華仁義	8,000
笑いの華天使	8,000
華をやらねば	8,000
華折鶴	3,000
祇園花	5,000
花合わせ	2,000

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX 全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）

全国通信販売！ リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

新作ゲームの予約もOKです。

カプコン

ストZERO2	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
マーブルチョコレート 売ってませんごめんなさい	
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL

※実はこないだ、友だちと2人でボウリングをやったんだけど、ネームをエイリアンとプレデターにしてとなりのレーンの人とかに見られてけっこーはずかしかったのだ。『投球者:エイリアン』……ハズカシー！

D&D	TEL
スーパーストⅡ	TEL
パニッシャー	25,000
ロストワールド（海外版・P付）	60,000
大魔界村	52,000
大魔界村（海外版）	40,000
キャディラックス	22,000
戦場の狼Ⅱ	24,000
戦場の狼Ⅱ（海外版）	18,000
天地を喰らうⅡ	18,000
ストリートファイター	18,000
ストⅡダッシュ	6,000
ストⅡダッシュターボ（＊）	6,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
ガンスモーク	38,000
ラッシュ&クラッシュ	17,000
マジックソード	20,000
ブラックドラゴン	18,000
ナイツオブザラウンド	15,000
虎への道	8,000
バルガス（？）	6,000
エグゼドエグゼス	28,000
ブロックブロック（1P付）	10,000
クイズハテナ？の大冒険	2,500

ナムコ

ゼビウス3D/G	TEL
ソウルエッジ	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
ナムコクラシックVol.2	TEL
サイバースレッド&純正パネル付&エアーコンバット基板	セットで 98,000
スティールガンナー2（自作P付）	60,000
ファイナルラップ3（自作P付）	15,000
アウトフォクシーズ	38,000
ネビュラスレイ	18,000
フォゾン	100,000
ブラストオフ（漢字訓練て聞こえませんか？）	35,000
オーダイン	45,000
ナックルヘッズ	18,000
エクスバニア	6,000
スプラッターハウス	28,000
パックランド	48,000
ドラゴンバスター	38,000
ゼビウス	18,000
スカイキッド	38,000
ギャプラス	22,000
マッピー	40,000
ディグダグ	16,000
リブルラブル	40,000
マッハブレイカーズ	35,000
ギャラガ（？）	8,000
スーパーパックマン（海外版・H付）	45,000
ピストル大名の冒険	16,000
インディアナジョーンズ	45,000
妖怪道中記	25,000
マーベルランド	33,000
ドラゴンセイバー	30,000
未来忍者	40,000
メルヘンメイズ	38,000
ワルキューレの伝説（再販Ver.）	45,000
コズモギャングザパズル	5,000
ニューマンアスレチック	12,000
ティンクルピット	8,000
エメラルディア（結構遊べる）	6,000
スーパーワールドコート	6,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ'94	5,000
タンクフォース	10,000
コズモギャングザビデオ（ロム）	6,000
ギャラガ'88（ロム）	15,000

データイースト

ファイティングファンタジー	15,000
ドラゴンガン（自作P付）	48,000
ダークシールⅡ	10,000
空牙	15,000
ウルフファング	45,000
ワンダープラネット	18,000
タンブルポップ	8,000
デスブレイド	6,000
アクトフェンサー	8,000
ナイトスラッシャーズ	38,000
バルダーダッシュ（チャンピオンシップ）	25,000
B-ウイング	28,000
ハンバーガー（コックレース）	18,000
ジェネシス	10,000
ウエスタンエクスプレス（海外版）	9,000
コンペティションゴルフ	2,000
トライアウト	2,000
プロテニス	2,000
水滸演武（ロム）	2,000

セガ

ギャラクシーフォースⅡ	28,000
G-LOC	28,000
ダークエッジ	28,000
ゴールデンアックスデスアダーの復讐（サブ）	25,000
ソニックザヘッジホッグ（サブ）	5,000
ザ・Jリーグ1994（サブ）	5,000
エイリアンストーム	5,000
クラッチヒッター	3,000
テトリス	6,000
フラッシュポイント	5,000
ブロクシード	6,000
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	28,000
コラムスⅡ	3,000
スタックコラムス	2,000
ドラゴンボールZ（VRVS）	22,000
シャドーダンサー	12,000
ウォーリーを探せ！（P無）	3,000
ダイナミックCC（自作P付）	15,000
ヘビーウェイトチャンプ（自作P付）	18,000
ベイルート	3,000
ファンタジーゾーン	24,000
アレックスキッド	24,000
モンスターレア	12,000
ソニックブーム	12,000
チョップリフター	10,000
ザクソン	25,000
4Dウォリアーズ	30,000
ヤマト	35,000
ティップタップ	35,000
フラワー	13,000
フリーキック（P無）	3,000
M.V.P.	5,000
クイズゴーストハンター	3,000
ボナンザブラザーズ&サムライスピリッツ&クイズ宿題を忘れました&24KHzモニター14型	セットで 22,000
バーチャリミックス（ロム）	5,000
ばくばくアニマル（ロム）	2,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	5,000
ブロクシード（ロム）	2,000

コナミ

ツインビーヤッホー！（サブ）	TEL
極上パロディウス！（サブ）	TEL
対戦ぱずるだま（サブ）	TEL
沙羅曼蛇2（サブ）	TEL
XEXEX	28,000
魔獣の王国（ポスター＋PSステッカー付）	60,000
ガイアポリス	25,000
恋のホットロック	75,000
究極戦隊ダダンダーン（曲もいいけどやっぱり歌♥）	48,000
サンダークロスⅡ	25,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	5,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	48,000
パロディウスだ！	12,000
出たな!!ツインビー	14,000
エイリアンズ	22,000
クライムファイターズ	10,000
クライムファイターズ2	10,000
魂斗羅	12,000
スーパー魂斗羅	35,000
スラムダンク	38,000
T.M.N.T.（みんなで「FIRE!」）	8,000
ジュノファースト	30,000
ジュノファースト（海外版）	25,000
ロックンロープ	35,000
ブーヤン	30,000
ファイナライザー	10,000
タイムパイロット（？）	15,000
タイムパイロット'84	25,000
サーカスチャーリー	12,000
サーカスチャーリー（？）	8,000
ハイパーオリンピック	15,000
スクランブル	30,000
スクランブル（？）	22,000
スーパーヘリ（？）	14,000
フロッガー	13,000
ジャングラー（？）	15,000
アミダー（？）	10,000
ストラテジーX	25,000
サプライズアタック	5,000
ミスティックウォリアーズ	40,000
パンクショット	3,000

ジャレコ

ゲーム天国	TEL
湾岸戦争（サブ）	TEL
ぶたさん	35,000
プラスアルファ	24,000
P-47 ACES（サブ）	TEL
ザロードオブキング（サブ）	3,000
ロッドランド（サブ）	15,000
フィールドコンバット	12,000
フォーメーションZ（海外版）	10,000
エクセリオン（？）	4,000
D-DAY	18,000

テクモ

デッドオアアライブ（発売日未定）予約受付中！	
雷牙	10,000
雷龍	8,000
ボンジャック	14,000
スターフォース	22,000
サンドスコーピオン	8,000
ワールドカップ（P無）	5,000
ティードオフ（P無）	5,000
ピンボールアクション（H付）	10,000
ダイナマイトデューク	12,000
ラブリーカード	5,000
サボテンボンバーズ	7,000
クイズココロジー	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
ガンネイル	17,000
テクモカップサッカー'90	3,000
能力向上委員会	8,000

エスエヌケイ

アテナ	35,000
パズルフィールド（P無）	5,000
ヴァンガード	38,000
ASO	18,000
ハル21（純正P付）	25,000
スーパーチャンピオンベースボール	3,000

タイトー

サイキックフォース	TEL
レイストーム（発売日未定）予約受付中！	
ダライアスⅡ（なんと2画面筐体込み!!）	120,000
パズルボブル2（ロム）	TEL
逆鱗弾（ロム）	TEL
バブルシンフォニー（ロム）	TEL
カダッシュ	9,000
ハットトリックヒーロー'95（ロム）	TEL

★おしらせ★…このリスト以外にも色々あります。ぜひ在庫リストを請求してください。郵送またはFAXいたします。お電話・FAXおまちしています。…P.S.初心者のかたにはうれしい解説書もあります。

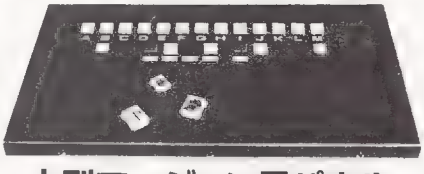
ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

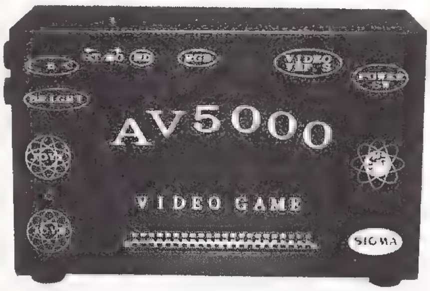
音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

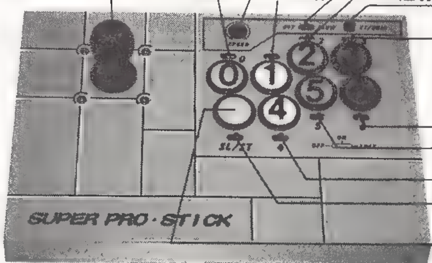
☆☆別売コード☆☆
RGB21コード…………¥3,500
RGB15コード…………¥5,000
S端子コード…………¥2,500
VHFコード…………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード………¥5,000
RGB15延長コード………¥5,000

注意:スティックはΣ-8000以外は使用出来ません。
型番AV-5000 ¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30㎜ 重量 1.5kg
型番 Σ-8000TB ¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

* スーパーファミコン用コード(型番SF)…………¥4,000
* ネオ用コード(型番N)…………¥2,500
* メガドライブ用コード(型番MD)…………¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)…………¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)…………¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………¥2,500
* サターン用コード(型番ST)…………¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード‥¥4,000
サターン用コード…………¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用…………¥3,500
●コナミ用…………¥3,500
●システムⅠ用…………¥3,500
●システムⅡ用…………¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子通販部
TEL.0794(84)0476
営業時間　12〜21時

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

1081

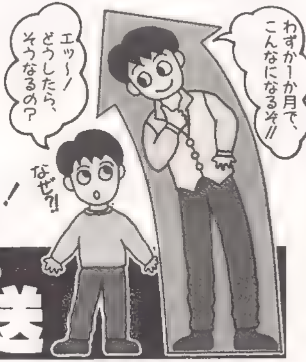
差出有効期間
平成9年7月
31日まで

切手は
いりません

166-00

(受取人)
東京都杉並局私書箱第36号
(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行



切り取り線

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

6F255係　GA　※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入して下さい。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒　都道府県		
TEL		性別	男・女

切り取り線



伸長法
185
180
175
170
165
185cm
168cm
僕たちの身長の差は伸長法の差です!!
でもネ…。
伸長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!!
目標達成!
会員の鳴沢君（19歳）は
見事185cmの目標
を達成しました
21万人が
効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月



これだけ足が伸びた!!
器具や薬は使用しない、安全で安心な伸長法通信講座。当アカデミーには、全国津々浦々から"あきらめていたのに伸びた""20歳からでも伸びた"という感動のお便りが寄せられている。キミも今スグDNAシステムをためしてみないか!!!
8cm UP
最初の身長は162cm。入会後3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのは、ほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。まわりの友達もみんな不思議がっています。
兼子泰彦　北海道（20歳）
サッカーでキーパーなんですが、背が低くて高いシュートがとれません。入会して、最初145cmだった身長も1年半後には160.6cmに。まだ伸び続けています。キーパーの実力もアップしました。先生や友達に、「伸びたな」と言われたときは本当にうれしかったです。
竹本真也　広島県（14歳）
15.6cm UP
目標達成!!
芳澤昭宣　徳島県（26歳）
6.8cmUP
廣岡美香　東京都（18歳）
4.3cmUP
仲間が待ってる!!
ワ〜イ!伸びた、伸びた!!ヤッホ〜!
村松孝文　埼玉県（23歳）
6.6cmUP
私も伸びた!
僕は身長か150cmちょっとしかなく、とてもみしめてした　てもこの講座のおかけで今ては170cmを越え喜んています（松尾眞司・15）
小学校の時から5mmしか伸びなかったのが、この講座を受けて152.4cmから156cmに伸びました。世の中が広くなった感じです（片野ゆりえ・20）
20歳になって、最後のチャンスと思い入会5か月で168cmから念願の180cmになり、女の子の友だちが多くなりました（斉藤伸二・20）
各地であがる成功者の声　感激の伸長効果!!
大反響!!
伸長法
始めてよかった足から伸ばすDNAシステム!!
背を伸ばす通信講座
無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。
★伸長効果は年令、トレーニン
間により個人差があります。ま
ルモン障害等による先天的な障
お持ちの方には効果かございま
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-38-17
☎03(3318)6111 (受付時間／年中無休 朝9時〜夜9時)
●お急ぎの方はお電話で!!
身長は遺伝じゃない!!
とじこみハガキを今スグポストへ!
よくわかる案内資料
無料急送

ブロッコリーインフォメーション

ゲーム系同人誌の展示即売会

スラックゲーマーズ2



画／内村かなめ

1996年7月7日（日）11：00〜15：00
会場　池袋サンシャイン・文化会館２Ｆ
募集　1000スペース
締切　1996年6月20日（消印有効）

オールジャンル曲のコスプレ・ダンス・パーティー、コスパの……

2日間連続のサマースペシャル
コスパ in ツインスター6

1996年　7月13日（土）13:30〜17:45
クラシックコスパタイム … 初期の芝浦ゴールドで開催されていた頃のコスパ再現。

7月14日（日）13:30〜17:45
コスパノンストップダンスタイム … 最新流行の音楽＆リミックスで４時間連続踊りまくり!!

前売：4,500円（13・14日両日共通券のみの販売となります）
当日：3,000円（13・14日とも）

全国のチケットぴあ【03-5237-9999】及び
コスパショップ（渋谷）【03-3770-3383】にて好評発売中！！

●申込・問い合わせ
コミックキャッスル　☎03-3921-3340【AM10:00~PM5:00　月〜金】
コミックゲーマーズ・コスパ　☎03-5387-6781【AM10:00~PM5:00　月〜金】
〒178　東京都大泉郵便局私書箱６号　ブロッコリー　各イベント係まで

月は出ちょるか？引き金はチミが（以下略）

第21回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

「噂のニューアイテム『XRGB-1』をすっとばす！」

担当：マウント虎
協力：ザンボット杉田

オッス、俺、マウント。実に2カ月ぶりの登場となったアーケーダーだ。さて、今回も前回に続き、ニューアイテムの紹介だ。ゲームライフがより充実しまくること、すこぶる請け合いニョロよ。

〝XRGB-1〟って何？

XRGB-1とは、ベーシックマガジンでおなじみのマイコンソフトが開発した、いわゆるアップ・スキャン・コンバーターだ。で、これでナニができるかっつうと、そりゃもースゲーことができるぞ。そう、パソコン用モニターでビデオやゲーム機の映像が見られるのだービデオ、LD、コンシューマ機、そしてアーケードゲーム基板…すべて高画質のパソコンモニターで楽しむことができてしまうっーもうオレはオレは…って感じ。

不可能を可能にしたよ

パソコンモニターは、家庭用テレビとは比べ物にならない高画質画面を出せる。しかしながら映像信号の違いなどから、ビデオやゲーム機の映像を映しだすことはできなかった。そんな人類最大の苦悩を解消したのがこのマッシィーン「XRGB-1」なのである。

コイツは、Sビデオやビデオといったいわゆる〝ビデオ信号〟をパソコンモニターで表示することを可能にしただけでなく、RGB出力のあるゲーム機の映像も鮮明に表示することにも成功した。コンシューマ機はもちろん、ゲーム基板も遊べてしまうってワケ。もしパソコンモニターを既に持っているなら、何も業務用のモニターを買わなくとも、すべて1台でことたりてしまうのだ。もちろん画質は業務用に匹敵、いやそれ以上と言っても過言じゃない。カラーページでないのが実に残念だ。

DOS/V用のモニターの31KHzモードにも対応！

最大の売りは何と言っても、DOS/V用、またはPC-9821用モニターなど、水平同期周波数31kHz（640×480ドット）の画面モードを持つ、アナログRGBモニターにも対応していることだろう。つまりはより高画質なモードにも対応してるってことだな。はっきり言って、このモードのクオリティたるやとんでもないーゲーメストの写真撮影もこれを使ってやるしかねーって思うくらいだ。おそるべし、おそるべし。

安価で小さく、高性能

価格は2万6800円とモニターに比べても手頃で、大きさはW215×D120×H30（ミリ）と、とってもスリム。なんだけど、横長すぎるのがチト気になるオレだ。意外と置き場所に困るんだよねー。

オレにも使わせれ

実際にゲーム基板を使ってみたレビューをザンボット、そしてコンシューマ機を使ってみたレビューをマウントがまとめてみたよ。ともかく次ページのレビューを見れ。

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G, MAG DX15N 飯山電機 MF-8617B, NANAO 54T NEC PC-KM152, 153R, 173 ICM LS-2617FNなど
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT DP-531, 532, 8711など

映像	方式	NTSCカラー／アナログRGB
	入力	コンポジット・ビデオ（NTSC準拠） 1Vp-p（75Ω）
		S端子（NTSC準拠） 4ピン mini DIN Y信号 1Vp-p C信号 バースト信号部で0.286Vp-p（75Ω）
		21ピンRGBマルチ RGB信号 0.5Vp-p～4Vp-p（200Ω） 復合同期信号0.3Vp-p～5Vp-p （負極性 V:60Hz、H:15kHz）
		15ピン・アナログRGB（スルー出力用）
	出力	15ピン・アナログRGB 電源ON時： RGB信号 0.8Vp-p(75Ω) 同期信号TTLレベル （負極性 V:60Hz、H:15kHz/31kHz） TOWNS MODE使用時は複合同期(75Ω) 電源OFF時:15ピン・アナログRGB入力端子からのスルー出力
音声	入力	21ピンRGBマルチ端子より入力
	出力	音声出力端子または ディスプレイ出力端子より出力
画質		水平同期周波数31kHz使用時 サンプリング周波数 14MHz 色階調：R＝6bit、G＝6bit、B＝6bit トータル26万色
電源		DC 9V 専用ACアダプターにより供給 最大消費電流 500mA
本体寸法		W215㎜×D120㎜×H30㎜
重量		本体 350g ACアダプター 245g

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861, 871. 1531V, 862, 862S, 863S, 863G PC-TD151, 211, PC-TM151
SHARP	CZ-600D, 601D, 602D, 603D, 604D, 605D, 606D CZ-607D, 612D, 613D, 614D, 615D, 860D, 880D CU-15M1, 14TV, 14HD
富士通	FMT-DP531, 532, 535, 536, 5351, 5361, 8311, 8711

"XRGB-1" 体験れ・び・う PCB編

コストパフォーマンスに脱帽!

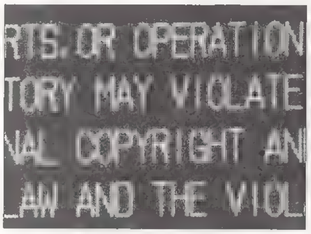
今度はPCBの映像出力をアップスキャンしてみるる〜ん。担当は、既にレアな存在と化した「アーケーダー」ムック担当のザンボット。

実際の接続の前に、アップスキャンコンバーター(以下USC)について捕足。USCはメモリーに画像を取り込み、本来の信号の間にタイミングをズラした映像信号を送出し、水平走査周波数(以下周波数のみで表記)を倍速にするという動作原理のため、高画質のためにはメモリーが大量に必要。そのため業務用の精度の高い機材は非常に高価だった。しかし、ある程度メモリーを割り切った搭載量にして、コストダウンしたのが、このXRGB-1(以下本製品)だ。同時発色数は26万色、フルカラーといわれる1600万色には遠い。また、なんとシールドもない。

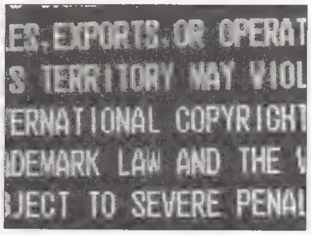
パソコンブームは偉大ナリ

本製品登場の背景には、パソコンブームによる高解像度ディスプレイの急速な普及がある。精密で美しい映像を映し出せるパソコン用ディスプレイ、あらゆるパソコンとの接続が可能なマルチスキャンディスプレイ。欠点は、大抵のディスプレイが20kHz台止まり、PCBからの出力、ビデオ信号の15kHz(厳密には15・75kHz)までサポートするディスプレイは少数なのだ。このままでは前記の映像ソースは映せないが、「ディスプレイがパソコンにしか使えない、ビデオぐらい見られないのか」という声が高まってきた。そこで登場となるのがUSCだ。前述の通り倍速で走査、31kHz(厳密には31・5kHz)になるため、見事大抵のマルチスキャンディスプレイで映せる範疇に収まる。また、その副産物として、走査線補間、つまり走査線の隙間をメモリーからの出力が埋め合わせるため、走査線の目立たない美麗画面になるのだ。

VGAに花が咲く



これが31kHzモード。



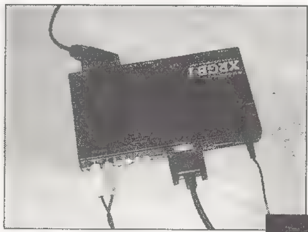
これが15kHzモード。

本製品を使い31kHzで15kHzの映像ソースを見られるのは、マウントが前述したように、31kHzかつ640×480ドットという解像度に対応しているディスプレイのみ。これはいわゆるPC/AT互換機でいうところのVGAという解像度だ。互換機の主流は、既に上位規格のXGAに移行しており、VGAのみ対応のディスプレイは、二足三文で売られている。もし、この記事を読んでチャレンジしてみようという懐の寂しい読者諸兄は、これを狙うといい。

PCBとの接続

正直いって、この製品には大きな不信感を抱いていた。なにせ2万円台だ。この製品に4~5万円程度の値段がつけられていたなら、飛びついて買ったことだろう。それだけ、これまで高価とされていたのだ。しかし、試用の結果、そんな不安は一気に飛び去った。

PCBとの接続は、本体の21PINRGBマルチ入力端子から行う。通常のコントロールボックスなら、オプションの21PINケーブルを買ってくればいい。



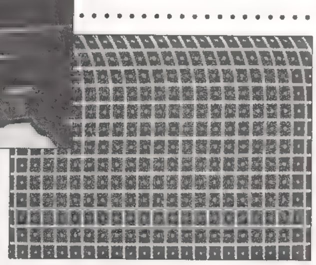
接続は簡単。

そして接続すればOK。この時使用したディスプレイは、PC/AT互換機用のマルチスキャン。忘れてならないのは、本製品背面にある解像度選択を31kHzに、入力信号種別切り替えスイッチをPCBに合わせることだ。当初このスイッチをOFFにしていたことで、画像が乱れるトラブルに見舞われた。

まず初めはCAPCOMのCPⅡにてテストを行ったが、画面上部が歪んでしまったのだ。これもスイッチをPCB側に切り換えることで、正常な画像になった。二の舞を演じないように。実は、それ以前に基板からの映像信号がレベルオーバーしており、映像ラインの中間に可変抵抗を挟む工作を施す経緯があったが、テストに使ったコントロールボックスが自作のものだったためで、通常はコントロールボックスについている可変抵抗を調整棒などでいじれば、なんとかなる範囲だろう。



この設定が重要。



この歪みが発生した。

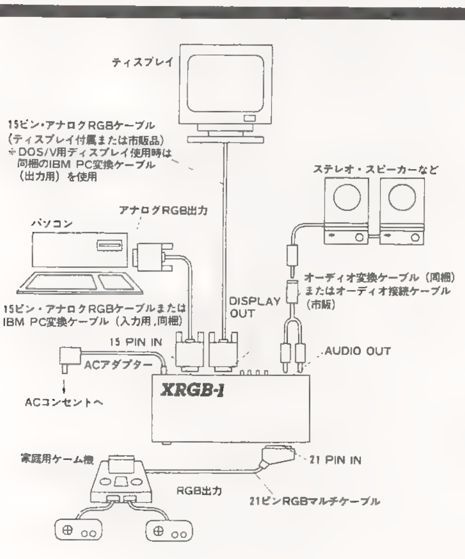
調整しても色が飛んで白っぽくなり、映像も溶けだしたようになっていれば、まだレベルオーバーしている可能性が高い。可変抵抗(500オーム程度、特性が比例の関係にあるものがいい)を映像ラインの間に挟んでみよう。

編集部では、可変抵抗を挟んだことで、非常に良好な状

"XRGB-1" 体験れ・び・う コンシューマ機篇

サターンはもちろん、プレステだってOK!

分かりやすい接続方法



まずは図を参照するのだ。一見複雑そうに見えるかもしれないが、なんてことはない。要は、パソコンモニターとゲーム機を中継する形になる。パソコンは別に繋ぐ必要はない。気を付ける点としては、使うモニターによって後のディップスイッチをいじる必要があることくらい。説明書に詳しく書いてあるから心配はいらない。音は、スピーカー付きならモニターからでもいいし、なければ手持ちのスピーカーから出すことも可能。この辺は凄く使いやすい。

68モニターって…

さて今回テストに使用したのは、名機X68K用のモニターとして今もなお人気のある、CZ-603Dだ。オレも長年愛用している。ところでこのモニターは、Sビデオ入力することができないのが欠点と言えば欠点。別売りのテレビチューナーにも、Sビデオ入力は付いていないのだ。だから、普通だとビデオ入力かRGB入力するしか手はない。まあ、それでもいいんだけど。

68モニターで、Sビデオ出力ができる!

XRGB-1にはSビデオ入力が付いていて、それをパソコンモニター用に変換することができる。だから、サターン、プレステ、スーファミなども、Sビデオケーブルを用意すれば68モニターで遊ぶことができる。でもRGB入力(AX-Zが必要)ができるから、普通はそっちを使うよね。でもできなかったことができ

■タイムマシン
〒150　渋谷区道玄坂2-15-1　ノア道玄坂517号室
TEL．03（3462）4541

■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL．06（649）4080

■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL．052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL．0794（84）0476

■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
TEL．052（523）4432

■ロータスプレス
〒150　渋谷区恵比寿西1-10-6　恵比寿ツインズ7F
TEL．03（3770）2731

■アミューズメントマドンナ
〒581　大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL．0729（96）0873

■キョーワインターナショナル
〒141　品川区大崎1-20-16
TEL．03（3490）5201

■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2-1-26
TEL．03（3323）9911

■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル３Ｆ
TEL．03（3257）1126

■有）哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ１Ｆ
TEL．06（719）9919

■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL．0720（84）7501

■イエローバッグ
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル１Ｆ
TEL．075（343）4860

■エマーソン
〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL．053（433）9900

■宇宙堂
〒162　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL．052（916）1407

■基板屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL．053（592）7236

■クエスト
〒373　群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL．0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL．0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL．0263（36）5536

■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL．0485（93）6491

■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL．044（754）7594

■サンカンパニー
〒215　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7848-1
TEL．044（954）9459

■ソフトランド秀和
〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル６Ｆ
TEL．06（649）7177

■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL．06（643）7641

■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F
TEL．03（5295）0667

■ボードＡ
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL．03（5272）3690

■富貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル３Ｆ
TEL．075（595）1136

■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL．0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL．048（649）7650

■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL．06（747）2028

■ファンタジー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL．0859（23）2064

■PCB共和国
〒145　大田区田園調布1-47-2
TEL．03（3721）1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL．045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460　愛知県名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル２Ｆ
TEL．052（262）3295

■R&K
〒464　名古屋市千種区今池南9-10　タカラビル３Ｆ-Ｄ
TEL．052（732）3874

■アップル
〒430　静岡市竜南1-1-54
TEL．054（248）4601

またしてもプレゼントのお知らせ

今回紹介した『ＸＲＧＢ-１』（マイコンソフト）を、2名の読者様にプレゼントします。欲しい人は、

◎住所　◎氏名　◎年齢
◎欲しい意気込み
◎今回のタイトル上のキャッチの元ネタ（！）

を葉書に書いて、

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
ゲーメスト編集部アーケーダー
「〝コンバーター〟くれ！」係

まで応募してください！
締め切りは7月15日（消印有効）

モニタープレゼント当選者発表！

ゲーメスト4月15日号のアーケーダーのプレゼント、『M-25キョーワオリジナル』（キョーワインターナショナル）は、以下の5名様が当選しました。多数のご応募、ありがとうございました！

京都府　中山慎一様
石川県　佐伯勇様
三重県　山本恵嗣様
滋賀県　山元宏一様
愛媛県　稲田博之様

態になった。

ディスプレイ本来の解像度と、走査線補間の効果で、ドットが四角くくっきりと見え、そこからドットパターンを読み出せるほど明瞭に映った。目障りな走査線の隙間も、まったく見えない。

素晴らしい、これが人生か。

ちなみに、何らかの理由で21ＰＩＮケーブルを自作する場合は、11番のＡＶコントロールに＋5Ｖを入力すること。そうしないとＲＧＢ21ＰＩＮ入力を受け付けてくれないのだ。また、映像信号を引き回す場合は、ノイズ対策にシールド線を使用すること。そのほか、一通りの配線終了後、本製品をサランラップなどで絶縁し、アルミホイル巻きにすると、ノイズが緩和できるかもしれない。試す価値あり。


レベルオーバーだとこうなる。


相性は良好。レベルに注意。


取説にある相性の問題は見られなかった。


例によってレベルが低く暗めだった。

実際の使用

対応している基板は限定されているというが、ＭＯＤＥＬ2など24ｋHzの映像出力のものは論外として、かなり広範囲に使っていけるのではないかという感触を得た。

実際に接続してみたのは、

●ＣＰII
●ＭＶＳ
●Ｒ-ＴＹＰＥ　ＬＥＯ
●ＳＲＭ　Ｐ-VI

だが、どれも問題なく、家庭用のディスプレイとの相性で悪印象のあるＩＲＥＭ製のＲ-ＴＹＰＥでも、確かに映像出力レベルは低かったものの、本製品の調整ツマミ、ディスプレイの輝度、コントラストツマミで何とかなった。「Ｘ680Ｘ0版をやってる感じ」という言葉に、アップスキャンされた画像に対する実感を込めてみたが、方言に近いかも（笑）。

その他の使用方法

本製品は、アップスキャン回路を切って、出力映像信号を15ｋHzにすることもできる。Ｘ68ｋ用モニターなど、元から15ｋHzモードを持っているモニターに各種映像機材を接続するときに役に立つ。この状態では、本製品は、ＶＩＤＥＯ・ＲＧＢコンバーター&同期信号分離装置として働く。マウントが前述したように、ビデオや複合同期信号を出力する家庭用ゲームマシン、ＰＣＢなどが問題なく接続できるようになるというわけだ。

従来、同期分離装置だけで2万円前後していたから、この部分だけとっても、革命なのだ。ちょっとでも映像にこだわる向きは、ぜひとも購入を検討してほしいぞ。

ウィークポイント

水を差すようだが、アップスキャンした状態でビデオなどの自然画を表示すると、多少階調の少なさが判別できてしまう。また、ビデオ入力時の色ズレが気になる。恐らくはＹ／Ｃ分離（ＶＩＤＥＯ信号＋Ｓ信号）回路が簡易型だからだろう。しかし、Ｓ端子で入力すれば、色ズレの点はかなり解消される。いずれも値段を考えれば納得のいく内容といえる。

るようになった、とゆーことで。とりあえずめでたいと。

プレステのRGB出力も良好さ

それよりも、これまではプレステのＲＧＢはなぜか68モニターでは出力できなかった。理由はよくわかんない。相性が合わないのかな？だけど、ＸＲＧＢ-１を介することで、まったく問題なく出力できるようになったのだ。良かった。

31ｋHzモードの脅威！

さて、ここからがＶＲＧＢ-１の真骨頂ＩＤＯＳ／Ｖモニターを繋げてみた。接続方法はほとんど変わらず、ただ同梱のケーブルを使うくらい。このモニターの31ｋHzモードを使って、ゲームをやってみたぞ。

正直、**まったく何ちゅうモノ作りやがるんだ！**、って思った。言葉は悪いけど、もちろんいい意味で。目からウロコが落ちたね、オレは。何しろ、走査線が見えないのだ。普通、ゲームの画面って、よーく見ると線と線の間に黒い部分がはさまっている。ゲーメストの大きめの画面写真を見れば分かると思う。でも、これがなくなっちゃうのですよ。あたかも画面上に奇麗に着色したごとく、それはもう見事なものですわ。

今回試したのは、アトラスの「悪魔全書」。デビルサマナーのデータベースソフトだ。もともと奇麗なグラフィックが売りなんだけど、それがさらに強調されてもうオレはオレは…。シヴァをも仲魔にしたオレだが、また初めからデビサマやりたくなったよ。


スロヴァニアのヴァンパイアハンター、クルースニクの美姿…！


ハイレゾモードは失禁モノだー！

というわけで皆さん、ＸＲＧＢ-１を使うんなら、ぜひとも31ｋHzで遊ぼう！真の高画質ってやつを、チミの目で確認するのだー！

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第8回ゲーム懸賞論文 第3席

「未来への提言」

全 秀嶺さん（岐阜県・19歳）

発展と不変

ここに一枚の新聞記事がある。「業務用ゲーム機、91年ピークに市場縮小」「家庭用機普及が背景」―記事によれば91年にピークに達したゲーム市場は、その後の家庭用ゲーム機（コンシューマ機）の登場、そして不健全であるというイメージが災いしたゲームセンターの数の減少により縮小を続け、94年には前年比10%のダウンになったことが紹介されている。

もちろんこれは市場についての話で、ゲーセンにおけるインカムについては触れてはいない。

しかし現在におけるコンシューマ分野の発展、市場拡大には目をみはるものがある。ハード自体の性能の高さはもちろん、業務用移植のソフトが数多く出回り、その完成度も高い。またソフト自身の価格も安くなり本当に入手しやすくなり、さらに新作の数もアーケードのそれを大きく上回っている。アーケード業界は、このままコンシューマ機に「くわれ」てしまい、さらなる市場縮小をせざるをえなくなってしまうのだろうか。ゲーセンはコンシューマ機を持たない者だけがゲームをしに集まる場所になってしまうのだろうか。

私は絶対にそうならないと思う。確かにこれだけコンシューマ機が広く普及した現在、そして未来においてはアーケード業界が持つ影響力や市場規模は今まで通りであるというわけにはいかないであろう。しかしコンシューマゲームがどんなに発達しても持つことができない特徴をアーケードゲームは持っており、それは不変のものであるからアーケードはコンシューマとは一線を画し続けられるのである。

その特徴とはまずひとつめに、やりこめばやりこむほど一回のプレイの単価が下がってゆくコンシューマに対して、アーケードでは毎回必ず一定の金額を払わなくてはプレイできないということがある。つまり逆に言えば「どんな最新のゲームでも１コインあればプレイできる」ということである。仮に今最新のソフトを最新の家庭用ハードでプレイしたとしよう。しかし数年たって、その最新ハードは最新でいられるだろうか。めざましく進歩してゆくコンシューマ業界である。古くなったハードにいつまでもソフトを供給し続けてくれるとは思えない。しかしアーケードなら、どんな時でもどのようなゲームでも１コインで、である。

もちろん必ず１コインで出さなくてはいけないということからくる集中力、緊張感も当然忘れてはいけない大切な要素だが。

そしてふたつめに挙げられるのは、ゲーセンにはゲームをする人間が集まる、ということである。みな同じ目的を持った人間たちなのだから自然と会話や交流も生まれよう。その中で人間関係ができ、コミュニケーションを図ることができる。当然ゲームのうまい人がいるだろうから、そうでない人はその人のプレイを見て自分の上達の模範とすることができる。コミュニケーションノートが置いてあればさらに交流や情報交換も深めることが可能である。

ほかにもいろいろあるが、私は特にこの二点がアーケードゲームの特徴であると思う。しかしオペレーター側はこの点を意識してうまく生かしているのだろうか。とりわけふたつめの点については無関心であるところが多いように思われる。

開かれるということ

私が今後のゲーム業界、特にアーケード業界に最終的に求めたいことは「メディアとしての完成」である。

ここでいうメディアとは、ゲームの作り手、オペレーター、プレイヤーの三者が作り出すゲーセンを中心としたひとつの世界、というくらいの意味だと考えてほしい。

では、「メディアとしての完成」とは何か。ひとことでまとめてしまえば、一部の人間のみによって操作されることのない、一般の人間にも広く開かれた健全なアミューズメント性、ということだと定義したい。

なぜなら、多くの人間でメディアを構成することにより風通しが良くなり、同時に多様な意見を反映させることができ、さらに全体の閉鎖性を打破することによって業界念願の「ゲーセンの脱・特殊化」を手にいれることができるからである。

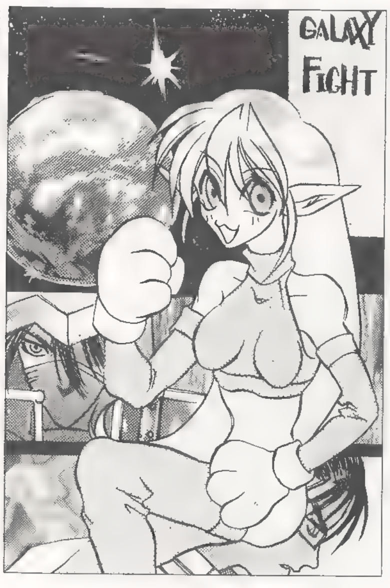
そのためにはどうするか。実は問題は山積みなのである。

それぞれが見直すべきこと

もともとゲームとはそれ自体、本来極めて自己満足的なもの、言い換えれば主観的な楽しみを求めるものであった。コンピュータと一対一においてのみの勝負であり、負けても当たり散らすことは少なかった。一方現在主流の対戦格闘ゲームにおいては目の前に相手がいるわけであり、みさかいのないプレイヤーによるトラブルが時として問題になる。詳しく述べるのは避けるが、勝負とは相手のいやがることをするものである。しかし例えばプロ野球を見ればわかるように、相手投手に対して打者は文句をつけることはしない。なぜならば彼らはプロであり、それが仕事であり負け続ける者はクビになるだけだからだ。しかし我々は「ゲーム」をしている以上どこかに割り切れないもの、つきつめればつまらなさを感じるのは当然だ。それで良いのか悪いのかは分からない。ただ、今までとは全く違う形態をとるゲームへの新しい「価値観」をつくるべきではなかったか。おざなりにしていた「価値観（マナーも含む）」へのつけを払うべき時が来たのではないだろうか。

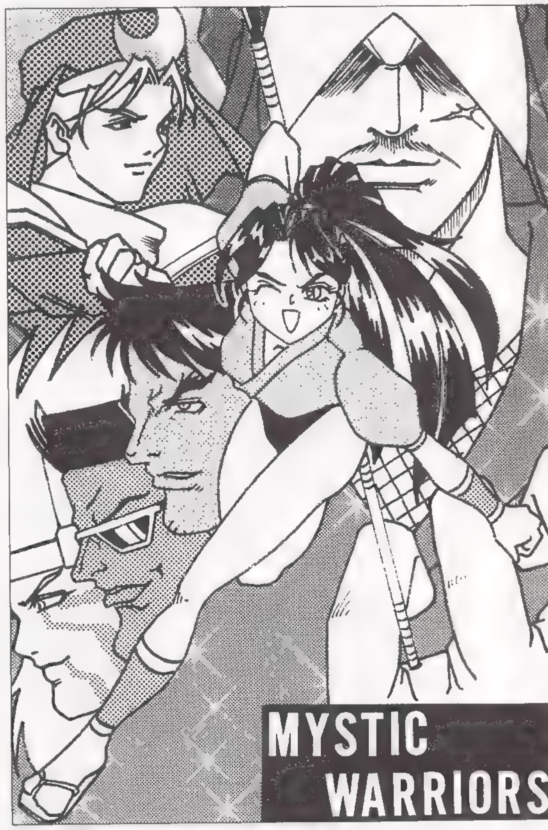
他にも、受動的なプレイヤーが増えてきたような気がしてならない、という人はゲームを「楽しむ」ものではなく「楽しませてくれる」ものと勘違いしてはいないだろうか。無批判に物事を受け入れることは自分の頭で考えることを拒否することである。もっと貪欲に楽しみを求めていってほしい。

オペレーター側はゲームをするための環境づくりに力を入れているか。同じ１コインでも満足度に差のある店は現



（大阪府　沢田ビンゴさん）

（東京都　青空のぽりんさん）



に存在する。

ゲームメーカーはあまりにも特定の系統のゲームに依存していないか。そのことでゲームの受け手（プレイヤー）の数が限られるということはないのか。

ひとつの指針

以上、三者三様にそれぞれの問題を抱えているが、これを解決するためのひとつの方法を提案したい。

それは、三者が一体となって作るひとつの「組合」ともいうべきものである。

もちろん現在でもメーカー間やオペレーター間において協会や組合等が存在するのは知っている。しかしここで提案した「組合」とは、より大きな指導力と影響力を持ち、アーケード業界を動かしうる力を持つものでなくてはならない。

「組合」自体の利益は考えない。そのすべての活動はアーケード業界の進歩、発展のためのみに行われ、できる限り情報公開をする。

このような非営利団体のもつメリットとは何か。まずメーカーにおいては、市場での動向を正確に知ることができる。そして他メーカーと同じジャンルのゲームを同時に出してしまい、つぶし合いをしてしまうこともない（もっともある程度の競合は必要であるが）。

次にオペレーターにおいては、メーカーと、特にプレイヤーの意見をとり入れたお店づくりをすることで、客層、客数の増加、ひいては一般客と常連客との「共生」を作り出すことができる（少なくとも今以上に）。

プレイヤーにおいては、自分たちがアーケード業界に持っている希望を「意見」として進言することができるわけであり、自分たちが業界をつくり、支えているという誇りを持つことができる。もちろんゲーセン自体ももっと楽しい場所になるはずだ。

「組合」はどのような形をとるのが良いか。とにかくまず大きな権威を持たなくてはいけないので、全国的規模のものにしなくてはならない。すべてのメーカーと、すべての都道府県のオペレーター協会からそれぞれ人間を選び出して構成し、資金は「将来への投資」としてメーカー、協会が責任をもって出す。プレイヤーの意見は、ゲーセンを通して送ってもよいし、組合へ直接送ってもよい。こうして見ると、街の「商店街組合」というものに運営方式が似ているかも知れない。

さらに「組合」は、ゲーセンに対して独自の調査をして、外見だけではなくメンテナンスやサービスといった点にも指導をし、必要とあらばオペレーター同士での研修会や勉強会も行わせるべきである。

とにかくまず、現在までこれといった方向性を持っていなかったアーケード業界に、一つの指針を示すべきだと思う。

アーケード業界は、まだまだ変化できる成長力と素質を持っていると思う。「メディアとして完成」するためには、何よりもその一般性と、わかりやすさが大切である。

今までのイメージが悪ければ業界全体で直せばよい。今後のことが危ぶまれるのならば頭を使えばよい。

私はアーケード業界を、「こうあるべきだ」と画一的に定義しようとは思わない。もちろん基本は「楽しんでもらうこと」であるが、そのためには多種多様のアプローチの仕方があると思う。「組合」も、その中のひとつの方法にすぎない。

コンシューマ機の出現は、業界のあり方を考えてゆくという目で見ればよい機会になったと思う。そしてそれがアーケード業界にとって大きな転機となることを私は期待したい。

講評

ビデオゲームを二分するアーケードとコンシューマ。この二者を対比するところからアーケードゲームの持つ魅力がハードの性能ではなく、むしろまわりの環境、つまりゲームセンターにあることを指摘し、これを起点として最後までうまく文章を組み立てていると思います。ただ、テーマのスケールが大きいぶん要点を確実に押さえようとしてか、やや強引に感じる部分があることが残念です。　（田川）

東京ガリバー通信

第37号

東京ガリバーがリニューアルされ早二カ月…先月はお休みをいただいたが、パワーをためていよいよ再開!!

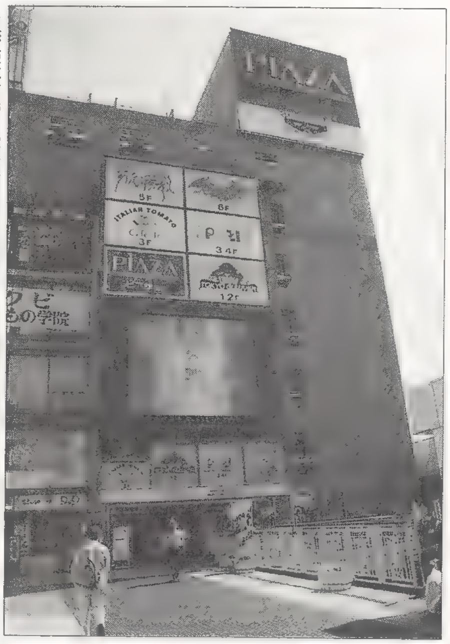
巨大なスクリーンが君を迎えてくれる！

東京ガリバーがリニューアルされ早二カ月。外観もリニューアルされ、正面入り口上には巨大なスクリーンが設置された。その巨大さは写真を見れば一目瞭然！さらに、この下部分の電光掲示板には東京ガリバーの最新情報が出ることがあるので、要チェックだ。

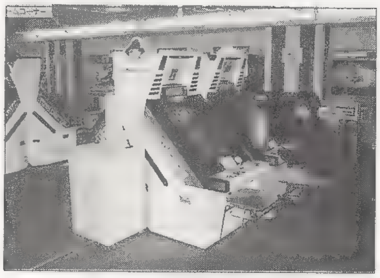
さて店内のほうに移ってみると、なんとレトロゲームコーナーがあるじゃないですか。このコーナーで現在（5月下旬）稼働しているのはナムコクラシックコレクションVol.1・2、ギャプラス、スクランブルという玄人好みのゲームばかり。またこのコーナーではアンケートがおこなわれており、入れてほしいゲームをリクエストすることも可能だ。ガンガン書きまくろう。

一階の巨大クレーンコーナーでは豊富な商品揃えが無視できない。「ガチャ王」では「同級生」のキーホルダー、ポスターでは「ときめきメモリアル」が、今日（6月15日）現在で、そろそろ入っているかなぁという感じだ。

クレーンゲームのほうを見てみると、これまた「同級生」ぬいぐるみが大人気稼働中だぞ。



これが巨大モニター。けど重要なのはモニター下の電光掲示板だったりする。

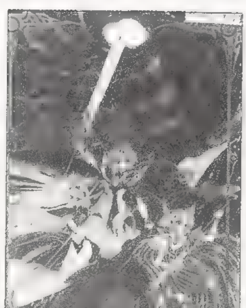

レトロゲームコーナーでは現在4台が稼働中。アンケートもよろしくね。


ここにも「同級生」が！全キャラクターまとめてゲット！


「同級生」キーホルダーはぜひともゲットしたい。

発表&告知コーナー

5月5日に第13回ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップの予選大会がおこなわれアドン使用の松丸茂君と春麗使用の渡辺達也君が堂々東京ガリバーの代表として決勝大会にコマを進めることになった。この号が出る頃には結果が出ているはず。ぜひともいい結果を残してほしい。

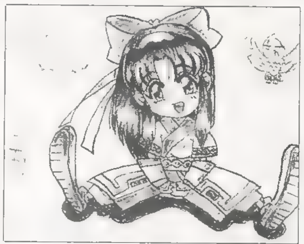

グランプリの栄誉に輝いた「CLAMPを崇拝する会副会長岡田さん」の作品がこれ。カラーで見せられないのが残念なほどレベル高いです。

前回告知した東京ガリバーイラストグランプリの結果も出たので報告しよう。テーマは「ゲームキャラVSアニメキャラ」で、数多くの作品が集まったぞ。中には、新潟県からの応募もあり、これからの盛り上がりが期待できる結果に終わった。なんといってもグランプリの賞品がサターンだというのだから、みんなどしどし応募するしかないでしょう。

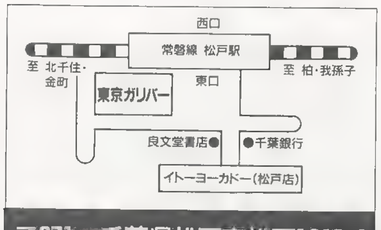
で…第二回イラストグランプリも当然企画されており、今回のテーマは「ガンダム」だ。これは既存のガンダムのイラストというわけではなく全くオリジナルのガンダム、自らで考え出したまったく新しいガンダムを募集しちゃうというもの。

なぜオリジナルのガンダムかというと、応募されてきた中に優秀な作品があったら、もしかしてSDキャラクターのような形でキャラクター化されるかもしれないからだ。ガンダムファンにとってこれは正に夢のような企画。

応募締め切りは6月末くらいまでなので、まだまだ間に合うはず。ガンガン応募待ってるよっ！


ガリバー賞に輝いたのは新潟県から応募してくれた孝彦さんだ！


準グランプリの「CLAMPを崇拝する会会長崎野さん」の作品。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト アイランド

担当：田淵健康　助っ人：TM



ヘイ君たち!!いよいよアイランド増刊制作が始まったぜ!!いつもは肉球大王だのドリルメンだのメガネ娘フェチだの言われている私だが、やるときゃやるぜ!!やらないときはとことんやらないぜ!!
そんなこんなでアイランド増刊、期待して待っててね♡
（ソーダゼリー愛食家・けそ）

今月のいっぱつ ライバルは『X-DAY』

先日のことである。バイトの金を受け取り、家に帰る途中のことであった。

久しぶりに自由に使える金が入ったのでMTGを買って…考えはしたが、カードがなくて完成してない『瞬毒殺』デッキを作ろう。となると豪鬼Tシャツも欲しいな…と企みつつ、駅への道を歩いていた。そのときふと顔を上げるとナムコキャロットが。

ヒマでもあったことだし、「ちょっと遊んで行こう」とナムコキャロットへ入った。

平日のせいか人が少ない。

「うーんギャラクシアン3は一人でやっても空しいし、そこのアベックと一緒にやってもさらに空しくなるだけだしな。お？テトリスプラス？フム近ごろマジカルドロップばっかりだったからな。たまには原点に戻ってみるか…ほう新モードか。落ちてくるブロックを使って教授を一番下まで行かせるのだな簡単簡単…

居眠りしてやがる…針天井が降りてきているのに…自分のおかれている状況がわかっているのか…こっこらっ！そのブロックに登るんじゃねぇ！お前目ェ付いてんのか？あ、こいつ帽子のせいで見えてねぇだ…あ、死んだ。

さすがだな。奥が深い。久しぶりにいい汗かいたぜ」

すがすがしい汗をかいた後、ほかのニューゲームはないかと探して階段を降りる。

「ここはクレーンゲームのコーナーか…人形はおもしろいものがそろっているが取れる場所はないな…ふっふっふっマヌケなアベックがコインを入れておるわ。無様に失敗して嫌われるが良い…ムッ!?『X-DAY2』だとおっ！」

それはクレーンゲームの集まりから離れた所にポツンとたたずんでいた。

思えば一年前にここで初めて『X-DAY』をプレイして『ゾンビー梅』の称号を与えられ、再プレイする金がなくて苦汁を飲んだ私であった。

「ここで会ったが百年目！（隠忍）例え貴様が落ちぶれていようとも、あのときの屈辱、晴らさせてもらうぞ！今日は金もある！前回のようにはいかぬぞ！…なに？『恋愛寿命コース』だと？いつまにか恋愛占いマシーンになっていたとは…笑止、そんな軟弱な奴に負ける私ではない！（断言）私がたたっ切ってやる！」

気合を入れてレバーを倒す！最初の『食』で1問失敗したが、後はすべてノーミスで最後の『運』に挑む。

『運』か…運は自信ないんだよなぁ（いきなり気弱）…リスクを減らして狙ってみよう…うりゃ!!…やはりマイナスか。だが130歳。満足のいく結果ではある」

証明書がプリントされる。

「なにぃ！私の命日は108年後の今日だとぉ!!ひゃ、108年殺し!!……ま、負けた…」

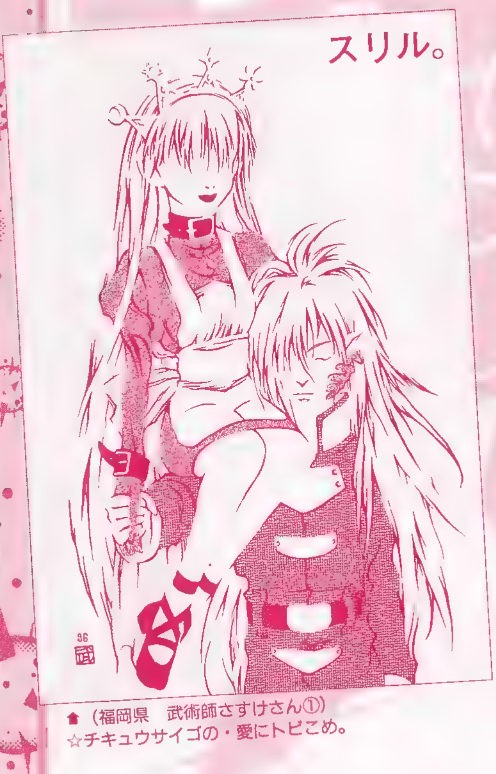
あの機械にはナニかが付いているのではないでしょうか。皆様もご注意を。

（北海道　北浜雄一君Ⓐ）

☆なるほど。108の煩悩を一コずつまっとうしながら散り行くってえワケだな。ミヨーに深いぜX-DAY。

ちなみに1～2共々『運』でプラスになったコトがないんですけど。これが私の定めだとゆーのでしょーか。

…よよ。



⬆（福岡県　武術師さすけさん①）
☆チキュウサイゴの・愛にトビこめ。

告知です。

上のアイランドタイトル下でもお知らせしておりますが、只今アイランド増刊鋭意制作中。つきましては、君タチの増刊に関する要望、御意見、並びにアイランドに対する質問なんぞも広くテープに受け付けておる。

また、かつて過去のゲーメストの誌上で展開された企画ページの再録要望なども受けつけ中。「もう一度見たいあのコーナー」や、「伝統と化した企画ページ」など、死ぬ前に見ておきたいコーナーがあったならば、ガンガン再録要求しちまおう。

がぶりよりゲーマー人生



バラエティこそゲーセンの売りでしょ

最近、レトロのコーナーをよく見る、そして行く。実に楽しい。ファンタジーゾーンや奇々怪界、ファイナルファイトなどをやる。しかもレロトゲームコーナーは50円。とてもうれしい。

なぜ、レトロコーナーへ足を運ぶのか?と自分に問う。今のゲームを否定し、懐古主義を貫けばある種カッコイイとは言える。だがVFもストゼロ2も好きだ。だから今も昔もゲーム好き。だが、レトロのほうが好き。

ではなぜか?それは、昔のゲームはバラエティに富んでたからだ。ファンタジーゾーンの後ストリートファイター、魔界村、サラマンダ…とハシゴができた。

今は対戦台が並び、同様のゲームがやたらとある。確かに楽しい。盛り上がっている。が、ふと自分の下手さに気づいて、別のゲームがやりたくても、あまりホカにない。続編モノばかり。

だからレトロのあるゲーセンで40分も50円でモンスターランド。多様化していると言われても、クレーンもの、レースもの、メダルゲーム、なんか面白くない。バイクものなんかはGP500を長年見てるので、リアルさを求めてしまう。マンクスはいい。

続きモノを作るのはラクだが、やっぱり新しい発想のほうが発展に繋がる。あんまり新しすぎるとすぐ消えてしまうようなゲーセンの態勢にも問題アリ。ゲームはインカムがすべてか?物事、金がからむと嫌な感じである。

新作が出るからレトロが消える、ではなく、面白さを基準に置いておくってのがいーね。でもダライアスやニンジャウォリアーズはもう出来ねーのかな。

明るい未来のためにも、ゲームを楽しもう。深くやろう。給料の30%はつぎ込もう!

新作はやめて今までの中から選んで置くというゲーセンというのは?あ、進歩ねーか。

（埼玉県　滅殺崩撃雲身双虎掌君Ⓒ）

☆昔のゲーセンは『いろんなジャンルのゲームが遊べるよ』というのが最大のウリだった。

最近はジャンルの偏りが激しくて、『いろんなジャンルの中から選ぶ』んじゃなく『同じジャンルの中で選ぶ』傾向にあるよなあ。楽しみの選択肢は多いに越したことはない。一台一台のゲーム機に独創的な面白さが詰まっててほしいものである。

思い出のケッタマッスィーン

自分は、今楽しみで楽しみで発売まで待ちきれないゲームがあります。それはナムコの『プロップサイクル』。チャリンコ好きの自分にとってはこれほど凄いゲームはない!と思っています。

最近、思いっきり自転車をこいだことはないですが、中学生のときには日常茶飯事でした。塾に遅れる!というのもありましたが、実はゲーメストにも関わりがあります。

当時、ゲーメストがそれほど有名じゃなかったころ（失礼）近くの本屋にはゲーメストが全然並んでいませんでした。時々行く食堂の近くの本屋にはあったのですが、車で行って15分の場所。歩いて結構辛いというわけで自転車に頼らざるをえなかった。

片道約30分の道のり、全力でこぐしかねぇってな感じでひたすら自分の足で漕ぎ続けていました。こうまでしても当時の自分はゲーメストを欲しがっていたのでしょうね…（自分で感嘆）。

今では近くの本屋やバイト先近くのゲーセンで軽くGET!できるのですが、『プロップサイクル』が出た晩には、あのころの自分を思いながらプレイしたいですね。

（福岡県　ダッシュ野郎柏うどん君Ⓓ）

☆プロップサイクルはゲーセンで連れと一緒に盛り上がるのもいいが、一人でひたすら漕ぎまくるのも青春小僧ぽくてイイ感じやもしれんて。

メスト10周年か…昔の新声社の入社基準といえばビームが撃てることだったのに、今じゃすっかりドリルと肉球だ…。

せちがらい世の中だぜ…。

（宮城県　ドララ☆スタープラチナ君Ⓑ）



➡（埼玉県　かみしろ慶君②）
☆サル強えなあ。…主人よりも強いのでは。



➡（徳島県　ぷくさん③）
☆久しぶりにプレイしたいと思っているのは私だけではないはず。



➡（東京都　団鬼焼きさん④）
☆至宝ー我が手に。

何げにゲーマーインプラント

D&D®S.O.Mを友達とやっていると、私のマジックユーザーが一人で生き残ってしまうことがよくあります。そんな彼を見ていると、ドッジボールのとき、あまりにもよけるのがうまかったため、いつも最後の一人になって狙い撃ちされるハメになっていた小学生時代の自分が思い出されて、泣けてきます。性格が出るゲームですね。D&D®S.O.Mって。
（神奈川県　魔法使いカニ君Ⓔ）

☆ボスの体力残り数ミリになるといきなりハイパー化して動きがポジティブになる相棒は考えモノだぞ。そりゃ俺だ。

ハンゾウ捏造友の会

いつの日か田渕さんがキャプションで言ってたハンゾウ一家物語がついにゲーム化！　くーう長かった！その名も「ハットリ120％」

◎1面…ハンゾウ5歳。欽ちゃんのハンゾウ大賞に影分身して出忍。審査が子供&集団に甘いっぽいので見事一位に。バカでかい小切手を手に入れる。

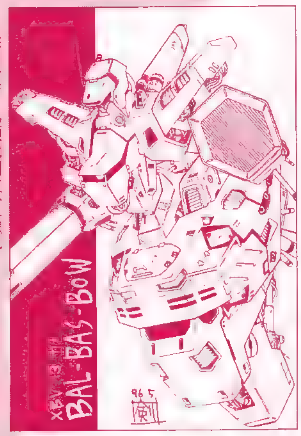
◎2面…8歳。修行面。影舞習得のため赤い忍者服を着用して、アトミックロボキッド界に潜む。ロボキッドの火力の強さに髪がバリバリになる。

◎3面…15歳。影舞習得のためにスパイラルを師と崇める。ダンス甲子園でメロリンキューの相方として出場もした。

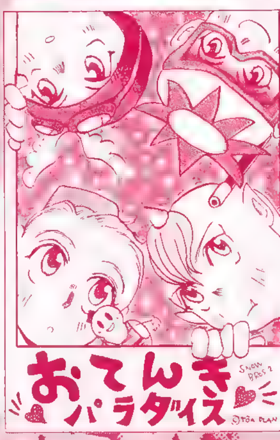
◎4面…23歳。KATOとしてサイレントドラゴンに出忍。膝蹴りが得意技になる。このときに敵から救出した女性が楓。

◎5面…35歳（推定）。本格的な半蔵として活動再開。侍の白のハンゾウは熱血キッドに似てる。似てるかぁ？
（帝都　雄一ポコⒻ）

☆壮大ではある。



➡（埼玉県　九頭龍剣之介君⑤）
☆アイランドにメカものがあると安心します。

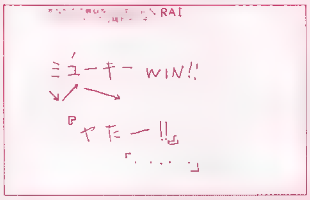


➡（高知県　ノンタンさん⑥）
☆希少なので、見かけたら速攻プレイすべし。

今海をわって轟音と共に
つっこみ三昧

☞最凶ゲームここに見参！その名も『ディグダグ・ザ・ムービー』！って食事中の人ごめんなさい。
（新潟県　レノ君Ⓖ）
⬆おえぷ。

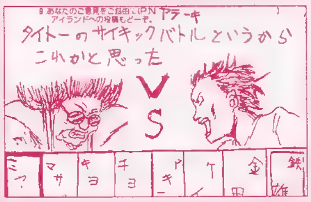
☞『バーチャファイター３』の発売当初は、１コインクリアはできないと思われます。たぶん２コイン１クレジットなので。
（群馬県　バーチャ命君Ⓗ）
⬆１コイン１クレジットの店を探す闘いが再び始まるんかー。



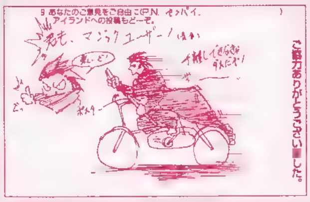
⬆ファイトフィーバーより。ちょっとなー。⑭



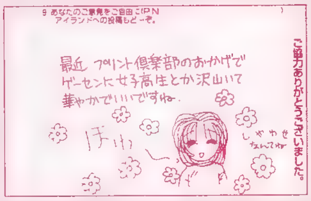
⬆絶妙の域。⑮



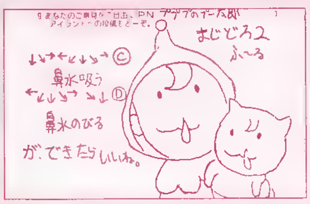
⬆出てたのよ、ファミコン版で。⑯



⬆凄え楽しそうだけどマネすんなよ。⑰



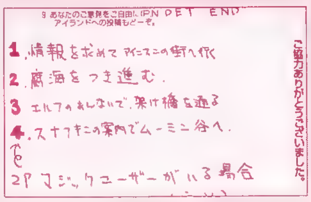
⬆そーだったのか。ワシはちいとも見ないが。⑩



⬆いいね。いいか？⑱



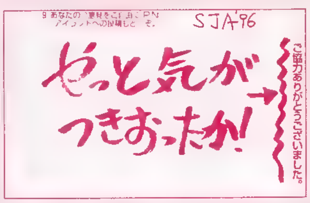
⬆フリーダムソルジャーな奴。⑪



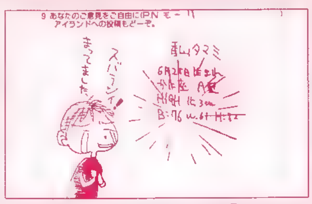
⬆ムーミン谷血に染めて。⑦



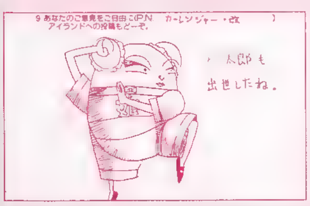
⬆なんか今回はトドメって感じ。⑲



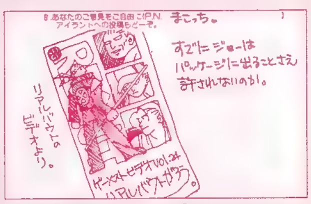
⬆めんぼくねえ。⑫



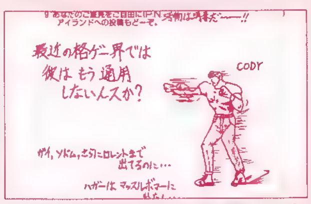
⬆危険なかほりだがまぁよし。⑧



⬆べ、別人（?）でしょう。⑳



⬆伝説は遠くなった。⑬



⬆やっぱり普通すぎるのはダメなのか。⑨

燃えよ青春!!



「今月のバーチャロナー」

10年前のアニメだが、「蒼き流星SPTレイズナー」という番組があって、俺はガンダムより好きだったのだ。無敵に素敵なV－MAXにほれたのだ。

そしてときは流れバイパーⅡのSLCダイブを見たときから、バーチャロンに狂っている。目標は「浦和の蒼き流星」と呼ばれること。だがあまりの弱さに「浦和の一式陸攻」などと友人に呼ばれる始末。…強くなってやるぅ!

(埼玉県　輝竜君ⓘ)

死の合言葉 それはチョベリバ

世のゲーマー&コギャルどもに告ぐ。耳の穴かっぽじってよーく聞きやがってくれたまえ。今からこの私が「チョベリバ」の語源を教えてしんぜよう。

そもそも「チョベリバ」とは、古代オリエント文明に端を発し…ウソです許して。

改めて「チョベリバ」とは、このような状態で使うことが望ましい。

例・RB餓狼伝説の場合。テリーVSフランコ、テリーのパワーウェイブとたまたま同時にジャンプしたフランコ、ジャンプからラッシュを狙う。危うしテリー!というところで奇跡的にガードが間に合う。

「殺った!(とった、と読む)」と確信していたフランコに一瞬のスキが。そこですかさずテリーが→↓↘+B、見事ガードキャンセルパワーダンクがヒット!

賢明な読者諸君はもうお気づきだろう。つまり、「チョベリバ」とは絶妙かつ究極のタイミングにおけるガードキャンセル、「超ベリーリバーサル」の略なのだ!

と言うわけでウソだと分かる前に私は逃げるぞ、サラバ。

(神奈川県　石井啓君Ⓙ)

☆新声社でチョベリバ言う奴はシベリア送り。いやマジで。



➡(大阪府　MINOYA君㉑)
☆今宵、野獣の刻。凍える月の下踊れ。



⬅(千葉県　しろがね隆乃さん㉒)
☆アラインメントが全然違ったらコンビネーションバラバラになったりとかね。

リメンバーナウ 見さらせ漢気

☆ただ無謀、ではない。結果を恐れずに今を全力、そこには打算も策も存在しない。『挑む心』これぞ漢気。

このコーナーでは心の赴くまま戦い抜いた、漢たちの知られざるヒストリーを紹介していく。もちろん肝っ玉の座った女性のアナタも歓迎。

ついでに『僕の私の漢気相談』も受付中。自分のゲームライフに疑問を持ったら即投稿。世界一漢気に縁のない担当が頼りなく相談に乗るぞ。

バイト先のゲーセンにて、3歳ぐらいの男の子が漢気あふるるプレイを炸裂させてました!

彼はペダルON、OFFリロードシステムのタイムクライシスを『椅子に乗って』PLAY。もちろん撃たれようが弾切れになろうが、逃げも隠れもしない(できない)、激しい男っぷり!

その後ろ姿はまるで『オレは鉛弾なんて怖くねェ!弾切れなんかもなんのその!体一つで突っ込むぜェェ!』と、あつく、あつく主張していました。

齢3歳にしてすでにこの漢気!ゲーマーの未来は明るいと見てよいでしょう。彼を師匠と呼んでいいですか?

(埼玉県　菅原礼夏君Ⓚ)

☆無知が生む無謀はやん事なき惨劇を生む。ぜひ君から師匠に真実を伝えるとよかろう。

先日セガラリーをプレイ中、ハンドルがもげてしまった!隣のアニキも後ろのオヤジもバカ笑い。気分はルパン・ザ・サード!ワーォ。

(栃木県　K.Y.S.A.君Ⓛ)

☆襲いくるハプニングにポジティブに立ち向かい、逆境を楽しむその心意気や良し。

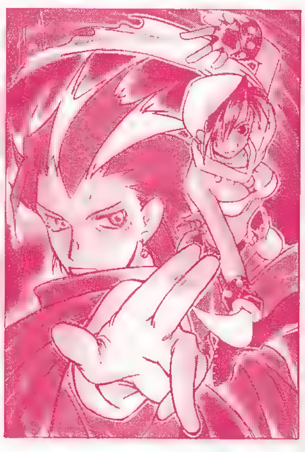
抜けたハンドルはちゃんと店員さんに報告したかね?

ウチのクラスの女子に、「私、モータルコンバットの映画ってよくわかんないけど見てみたい」って言われた。

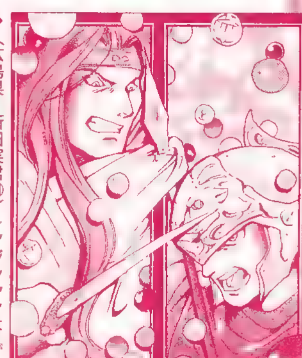
真実を教えたほうが良いでしょうか。田渕さんどー思います。

(新潟県　りろりろDX君Ⓜ)

☆そりゃもちろんLD買わせて基板買わせてモーコンのすべてを彼女にたたき込むべし。



➡(愛知県　太平洋海さん㉔)
☆ミスタラ探求、おまかせあれ。



➡(広島県　新田実君㉓)　☆マジシャンは『1』のほうが人気あるねえ。…インフィニティー男とか呼ばれてるけど。

こちらこだわり派



ストゼロってーのはなーの巻

「ストゼロはゼロじゃない、1・5だ」

こんなセリフをよく聞くが、全くその通りだ。みんなが期待していたのは、ゲンやイーグルやマイクが出てくる、言わば「ストリートファイターⅠダッシュ」ではなかったのか!?きっとそう、そうに決まっている!（オレなんてよう、「マイクはバイソンの弟なんかに設定されるだろうなぁ」って予想までしてたのに…）

ゴウキもベガもダンもいらねーよ!あの独特の、雑把な（ほめ言葉）『ストⅠイズム』をもう一度見せてほしかった。

それにファイナルファイトのキャラが出てくるのもワケわからんなぁ。どうせなら、「スーパーマッスルボマー」みたいに「スーパーファイナルファイト」にして、FFのキャラだけで統一した、ストⅡシリーズとはまた違ったノリの格ゲーを作ればよかったのに。

そうだな、使用キャラはハガー、コーディー、ガイ。マキとカルロス宮本（注：コンシューマー版）も。あと、敵キャラはソドムにロレントにエルガドにポイズン。

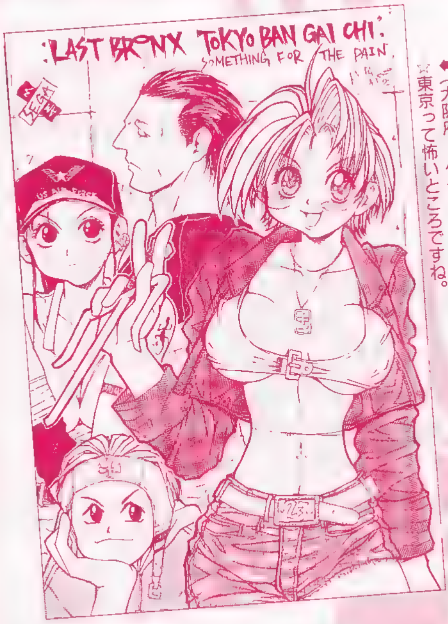
新システムとして、カプコンには珍しい「アイテム」!鉄パイプにナイフに骨付き肉（当然骨まで食べられる奴だ）あっ、そうそう、ダムド（FF一面のボス）の超必殺技は、指笛を鳴らすとザコ敵がどかどかやってきて相手をボコボコにする…ってのはどーだ?そんで一言、「みんなありがとー♥」……ゴメン。

冗談はともかく、ゲームの世界観を混同してしまうような作りはあまり好ましくないかも。

（山形県　江振維人君⓪）

☆プレイヤーにしてみれば、『夢の対決!』みたいな所に魅かれると思うのだが…ま、それは人それぞれかもね。

でももし『スーパーFF』が出たとしたら…ザコはライフゲージが超短かったりして。



⬅（大阪府　パニック〝笑い過ぎて酸素が足りない〟アタック君㉖）
☆東京って怖いところですね。

〝ありがとう10周年!!〟
次は〝お世話になります11周年〟
〝これからもよろしく11周年!!〟
〝肉球さわり続けて11周年〟
のどれか…かな?

（埼玉県　PⅥは誰が好き?君Ⓝ）



⬅（愛知県　ですみら〝えっち〟君㉕）
☆できれば全世界付いて回ってほしかった?

語れ来日 お手軽クリティカル

☆キミらのゲームライフに不満はないか?ない?そう。

有るなら有るで、君の心の内をこのコーナーで吐露してみてはどーか!?

『あのゲームのこのポイントは良かった!』『このゲームのここが納得いかーん』的な君の心情を赤裸々に語れるのがこのコーナーである。

グチるより投稿。それが業界膠状いやさ向上への近道。てなわけで、君のゲーム評をお待ちしてまスカラス。

きのうダートダッシュを初めてプレイしました。き…気持ち良い!

激しいロールも、サスの突き上げも想像以上でした。どうせアウトランみたいなもんだろとナメてかかったらこれがまた…。いやアウトランが悪いというわけではなくて（アウトランだってぐりんぐりんロールして気持ちよいですもん…）、予想以上にすばらしかった、ってことですよ。

初めてエースドライバーをプレイしたときよりもびっくりしました。今までプレイした中で最高の動きです。はまってしまいそうです。

となれば気になるのがスピードキング、うちの近所じゃどこに行っても置いてないし…ぜひ一度プレイしてみたいんですけどね。

（秋田県　大野政俊君Ⓟ）

☆や、体感ゲーマニアですな。ダートダッシュはサスペンションのうにょうにょ感が画面共どもいい感じ。

スピードキングの体感度もかなりゴイスー。なんせマイルドモードがあるぐらいだから、その体感度は推して知るべし。おまけとして…前のAMショーに、R-360に入ったウイングウォーが出てましたが…地獄の体感度でロール厳禁だという話だった。

先日、某ゲーセンでロットランドを発見!うるうる…ああ、嬉しすぎて涙で前が見えん!（ウソ）

以前から、「自分がアーケーダーになるんだったら押さえておきたい基板のうちの一つだ」と思っていた矢先のことであった。

さっそくレッツプレーイ!『ママを助けにマブーツの塔へ!』これだ!これですよ。実に6年ぶりになるんだなあと感傷に浸りつつも、シーサノモの杖で敵さんをベッタンベッタンやる姿に「強いお子さんたちだ…」と思わずにいられないのであった（笑）。

で、何とか表、裏面ともに1コインクリア。そして今、CDを聞きながらこのハガキを書いている（そういえばこのCD、もう廃盤になっているんだよね）。

やっぱりいつまでも取って置きたい思い出は、大切にしていきたいなあ。しみじみ。

（大阪府　ゲー天もサターン化希望!W・BLAST君Ⓠ）

☆当時の一生懸命感ってのは時を超えて魂に深く焼き付くものなのだ。今日プレイしたゲームが数年後の思い入れゲームになるように、1コイン1コインを大切に使っていきたいものだな。

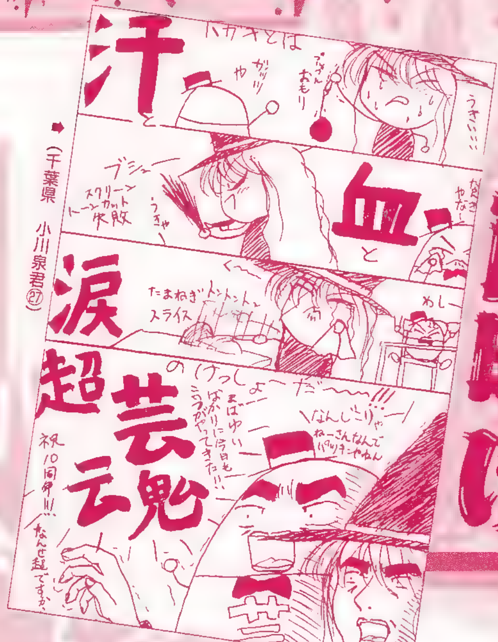
サイキックフォースをやっておもったこと。

「ザンギ養成ギブス…」

（大阪府　こさく君Ⓡ）

☆回しが基本というダイナミック操作性だが、ゲームに慣れたら対戦などで通常ガードも使うと通っぽくてよい。

超芸魂梅雨明け



（千葉県　小川泉君㉗）

アイランドおとぎの部屋『王様ダイエット』

とあるゲームセンターの話。ゲームセンターに王様が来る、という。それはゲーセンにとってこの上ない名誉なことだ。

しかし問題があった。

「王様はダイエット中であるからして、食べ物の写ったゲームはいかん」

お達しを受けた店員たちは驚いた。

「絶対にダイエットゴーゴーは無理じゃ」

「忍者プリンセスもいかん」

「なぜじゃ？あれは大丈夫だが？」

「主人公がくるみ姫」

「大喜利をやってる場合じゃないぞえ」

そんな中、誰かがこう切り出した。

「ゲームをしながら汗をかくってのはどう？」

一同は皆感心した。

「おお、それならばゲームしながらダイエットじゃ。王様大喜びじゃ」

「だが、どうやって？」

「それをいまから考えましょ」

皆考えた。

「ニューマンアスレチックは不可欠か」

「ならばギン君も…いやあれはダメだ」

「ゲームをする環境を変えるというのはいかがか？」

「それならゲーセンの環境をフルパワーにするのがいいかもしれん」

「あと時速15㎞以上で走らないとゲームができないとか」

「東京フレ○ドパークじゃないぞえ」

「そういえばオイラはクラブンガーの弾よけで汗かいたことがあるぞ」

「ファンタジーゾーンか…でも愛称が『ファンタ』じゃろ。いかんのでは？」

「しかし『熱い弾避け』というぐらいだから、ファンタではないにしろシューティングは入れたほうがいいな」

「んむ」

会議は夜を徹して続けられた。

朝になった。

皆、ロクに寝てないので、思考能力が低下していた。彼らの頭の中ではキーワードがバラバラになっていた。

『王様』で『シューティング』で『避けながら汗をかく』…か」

「そうじゃ！」

皆が一斉に同じことを考えた。

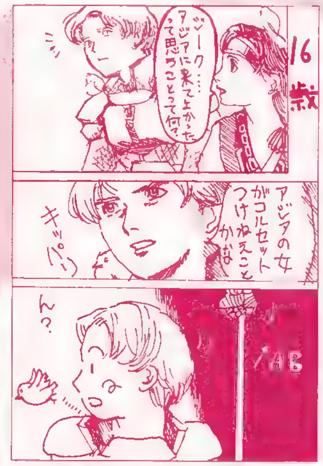
「王様が逃げまくるシューテ



（京都府　村田真吾君㉛）
☆でなさそう。



（北海道　混血BEM君㉚）
☆双睡波タメ→発射の２秒で死ぬのでは。

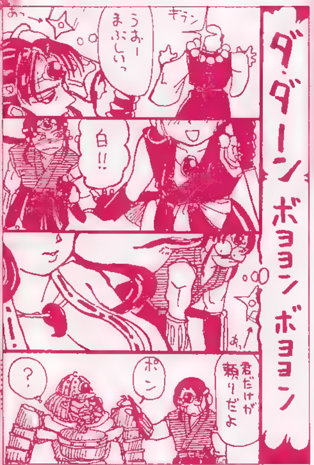


（石川県　粉ふきイモさん㉘）
☆若いからしょうがないよ。な。



（東京都　スカーレット君㉙）
☆ササヤカな奴。いやさダイナミックか。

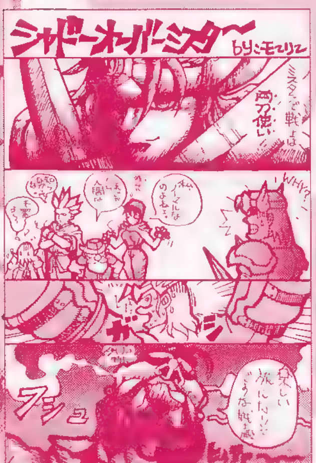
「何で今までそれに気づかなイングじゃな」
「そうと分かれば早速準備にとりかかるぜよ」
彼らはゲーセンを改造した。
そしてついに王様が来た。
「では王様、ここにいて上からやってくる気球を避けまくってください」
「そして従者の二人はこの大砲で気球を撃ち落としてください」
「王様が気球に捕まると、上空に連れ去られていって最後には風船おじさん（古い）のようになりますよ」
「…ソレはもしかして」
家臣の一人が店員に尋ねた。
「ええ。キングアンドバルーンです」
言ってるそばから気球が王様を捕らえた。
「へるぷ～へるぷ～」
王様が助けを求めど、大砲の弾は当たらない。そして…。
ばいばーい。
その後、この国では革命が起こり、このゲーセンは革命を起こしたゲーセンとして歴史に残ったという。
（宮城県　川村裂破君Ⓢ）
☆キングアンドバルーンなんて10周年遥か以前やないの。今や知らない人のほうが多かったり。



⬆（神奈川県　哲田すな君㊱）
☆彩京シューは真人間が少ねえからなあ。



⬆（東京都　佐藤浩範君㉞）
☆堪忍…これだけは堪忍してぇ。



⬆（北海道　モ～リ～君㊲）
☆我に過誤をって奴か。



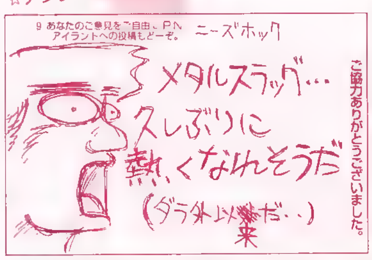
⬆（埼玉県　裕木祥子さん㊳）
☆あましシャレになってなさそうで怖い。



⬆（香川県　バタンブラウン君㉟）
☆黙殺。

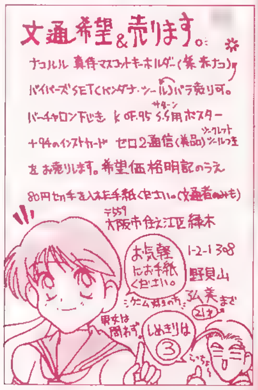


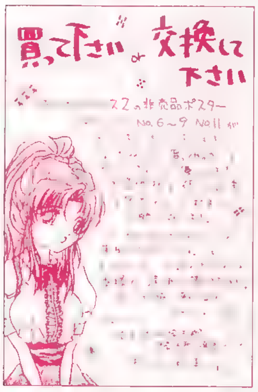
⬆（千葉県　さんさんさん㉜）
☆アンタ…輝いてるよ。



⬅てなわけでメタスラ関連投稿をガンガン受け付け中。ご協力ありがとうございました。㉝









ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③



買います

●ゲーメストバックナンバーNo.1~126、133、143、149、168を2万円で買います。送料こちらもち。②（〒604 京都府京都市中京区二条通烏丸西入東玉屋町507 小西正彦）

●SNK'96オフィシャルカレンダー、龍虎外伝のリョウのキーホルダーを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。②（〒320 栃木県宇都宮市鶴田町294-1 字賀神香織）

●ダライアスシリーズ関係の物を買います（ポスター、本、便箋、ボードなど）。特にダライアス外関係のもの希望。まずは連絡ください。③（〒229 神奈川県相模原市陽光台6-10-5 岩本奈緒子）

●UFOキャッチャーにあったテリーキャップのうち、FATAL FURYバージョン（赤）を高価で買います。売ってくださる方にはストゼロほかのインストカード（新品）などでお礼させていただきます。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③（〒315 茨城県石岡市大字三村5295 根崎政信）

●ストゼロのダン、ナッシュ、春麗、アドン、KOF'95の柴舟、ルガール、紅丸、大門、アテナ、ラルフ、侍魂の右京、閑丸のキーホルダーを買います。バラ可。③（〒655 兵庫県神戸市垂水区本多聞5-1-160-101 今野健）

●ガイアポリスのCD、POP、テレカ（ゲーメスト100号記念テレカ）、ライトブリンガーのPOPを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒573-01 大阪府枚方市長尾台3-5-1 豊田祐司）

●スーパーリアル麻雀シリーズのポスターを1枚千円で、等身大は5千円で買います。美品希望。ほかにもPVのポスターならなんでも買いますので、W葉書で連絡ください。②（〒480 愛知県春日井市東野町9-15-1 池田康次）

売ります

●セガサターン版バーチャレーシングのテレカ（非売品）を適価で売ります。今ならときめきメモリアルのメモリーカードホルダー（開封済み）も付けます。まずはW葉書で連絡ください。②（〒006 北海道札幌市手稲区新発寒7条7-4-5 井上景介）

●PS版ときめきメモリアル限定版（未開封）、SFC版ときめきメモリアル藤崎詩織等身大ポスター、告知用ポスター、ファイティングバイパーズポスター、その他いろいろなゲームの宣伝用ポスターを売ります。リストを送りますので返信用切手を貼った封筒を同封のうえ連絡ください。③（〒671-01 兵庫県姫路市的形町的形1686-15 渕崎順吏）

●セガサターン版バーチャファイター2のポスターを1枚2千~5千円程度で売ります。まずは希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒570 大阪府守口市梅園町3-14 和田竜一）

●ファイナルロマンスRの非売品ジグソーパズル（500ピース、未開封）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒553 大阪府大阪市福島区福島4-2-39 北宗樹）

●龍虎外伝の特大ポスター、スーパーリアル麻雀のポスター×5、同ポストカード×2、ストゼロ2の特大ポスター、19XXの特大ポスター×2、リアルバウトのポスターを売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒939-16 富山県西砺波郡福光町土生新2247 木戸正紀）

●ネオジオ本体一式+ソフト2本を1万円以上で、ジャッキー革ジャン（M）を3万5千円以上で売ります。希望品名、価格を明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒167 東京都杉並区下井草1-7-2-303 岡田裕子）

交換・その他

●こちらのパンツァードラグーンツヴァイのマグカップ+ときメモビッグバッジ（清川）をあなたのときメモ腕時計（虹野）と交換してください。まずはW葉書で連絡を。①（〒576 大阪府交野市妙見東1-7-12 菊崎公葵）

●ミュージックシーケンサーを使ってストⅡとヴァンパイアハンターのメドレー曲を作ってみました。試聴してくださる方にはカセットテープを送るので連絡ください。③（〒340 埼玉県草加市西町1400-1-502 萩原和幸）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4　新声社　ゲーメストアイランド係

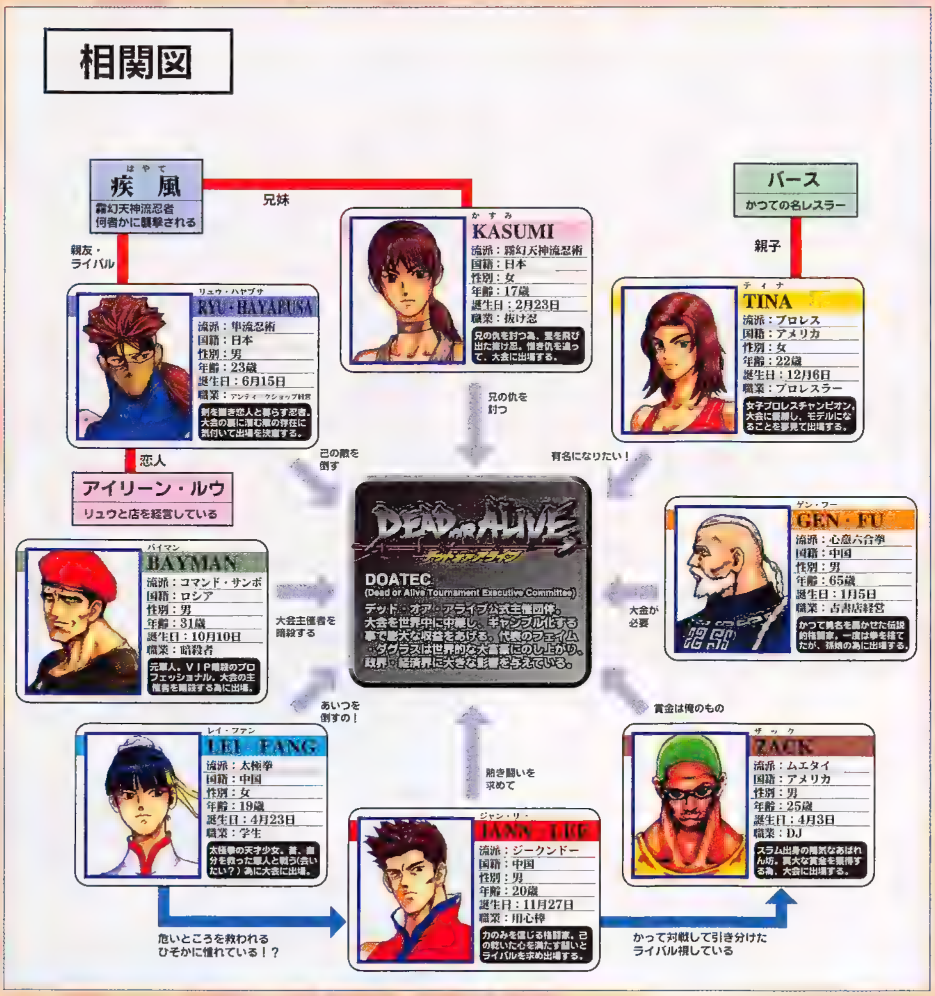
まさか、それは…禁断!?

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

ゲーム内容から少し離れて、テクモ開発室の雰囲気、
そしてキャラ相関関係を知ってもらおう!

担当：あばれい着
文責：アディトシ



CORRELATION of CHARACTERS

まだ本誌で紹介されていないキャラもいるが、遂に全8キャラ出揃ったことを、左の相関図でもって報告したい。

紹介されていないキャラというのは、見てもらえば分かるとおり、図の右側〝ゲン・フー〟。

実際、このキャラのグラフィックは早くから登場しており、ジャン・リー、バイマン、かすみといった主要キャラに続いて、紹介できるものと思っていた。

が、ここまで遅れてしまったのは、テクモの開発サイドがシステム作りと女キャラにばっかり力を入れ過ぎて…てなことは、まぁ置いといて、とりあえず図全体に注目してみたい。

まず真っ先に気になるのが、かすみとリュウの関係。もしかしたら兄妹かな、と思ってたんだけど、とりあえず〝疾風〟というワンクッションがある。また、2人の職業も、かすみは抜け忍（生業は?）。リュウはアンティークショップと、割と謎でおもしろい。

他に、ティナも職業はともかく、夢がモデル。いかにもアメリカっぽいよね（むこうのスポーツ選手は、たいてい芸能活動に憧れている）。

さて、キャラ関係をある程度見つめていくと、行く着くはラスボスの存在。

順当に考えれば、主催者、代表の〝フェイム・ダグラス〟が、CPU戦で最後に闘うだろうと予想できる。どんなキャラか、もちろん我々も見たことはないが、どんなラスボスが登場するにせよ、最終的には自分で動かしたいよね。



割と衝撃的なことじゃないか？

潜入 DEAD OR ALIVE 開発室

モーションキャプチャーでデータ化された リアルな動きは、ここでキャラクターに反映される！

デッドオアアライブの取材は、いつもテクモの社員の方々が利用している会議室に置いてある筐体を使ってさせていただいている。

エレベーターで地下に降りてすぐの左手が既に見慣れたそこで、右手が自販機。喉が渇いたら、そこでジュースを自分で取材中に買ってみようと思うのだが、何か良くないことのような気がして、まだ実行したことはない。

そして正面が、問題（？）の開発室だ。

僕は、もう何度も取材に来ていて、その部屋は我々には用がないことは知っている。

しかし覗いてみたい！この衝動には、ゲーマーなら誰でもかられるもの。

しかも「間違えましたぁ〜」とか寝言ぶっこいて、5歩ぐらい左に曲がらず直進すれば可能な距離にそこはあるのだ。自動ドアだし…。

だが、ゲーメストの名を借りて来ている以上、そんな暴挙にはでられない。

そんなこちらの葛藤をよそに、初めてテクモを訪れたある編集部員は、堂々と入場しようとした。僕は応援した。

「君が心証を悪くされようと、そこに体重をかければ少しは俺に見える」と。

もちろん、寸前のところで同行していた3次元係長が、あわてて軌道修正を施し事なきを得たが、これからもお世話になるのだから、本当に僕はやらなくて良かったと思った。

そんな開発室に、何とテクモ側から招き入れてくれる。当然、超重要な部分は見られないようにしているとは思うが、それにしても凄いことだ。

社に到着し、早速そこに足を踏み入れたときの印象は、空調の調子が悪かったのか、ちょっと暑い。

部屋全体のレイアウトは、右側と真ん中にだいたいパソコンの置かれたデスクが1群づつ。そして左側に個室があるといった感じ。

奥に進むと、その部屋の責任者の方の大きなデスクが1つと、その左には、まさにリアルタイムにデータが組み込まれている、モデル2がセッティングされた筐体が、1つだけあった（扇風機付き）。

で、その筐体で撮影が行われている間が僕の見学タイムというわけだ。

といっても、こちらはまったくの素人で、その手の知識もないし、細かく説明を受けることもなかったが、真っ先に目についたのがモーションキャプチャー関係の作業。

バイマンのスマッシュ（アッパー系の技）が、人形のワイヤーフレームで1台のパソコンのモニターに映し出されていたのだが、あそこまで細かくモーションが鮮明に見えると、その技に妙な愛着が湧いてくるから不思議だ。

その他にも、もちろん何台もパソコンはあり、皆さんそれぞれ作業されていたが、すみません…何をやっているのか少しも理解できません。

また、この部屋ではミュージック関係の作業も同時に行っていたが、仕切られており、2畳ぐらいの狭い個室（部屋の左側）で、それらは進められていた。

どこのメーカーでもそうなのかもしれないけど、忙しくて長時間そこから出られないこともあると思うと、何かちょっとかわいそう。でも泊まって、寝るのには良さそうだなぁ…（ゲーメスト編集部は寝る所がない！）。

この部屋以外にも、もう1つ別の開発室を見せてもらったが、そこでは読者投稿され、採用された技が調整されていたようだ。それについては、次のページを参照してもらいたい。



ここが食堂横の開発室。右のほうの本棚には、ゲーメストが…。



通路が広い分だけ、我が編集部よりも…。



音楽作業用の個室。個人的に、こんな空間好きなんだけど…。

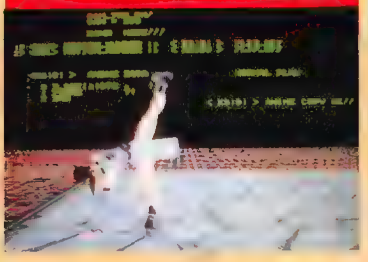
実際のゲーム画面



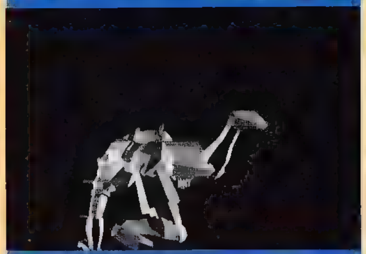


技調整画面





フレーム


選考された技はこうしてできた

基本的に、技は左のような3段階で完成する。この後、さらに判定面などを、全体のバランスを考え微調整が加えられるのだ。



特に斬新な技というわけではないが、絵、説明共に丁寧でうまいTAMON君のコンテ。

採用された技の性質

この度の「急募ーかすみちゃんの技を考えよう」コーナーには、本当にたくさんの応募があり、関係者一同心より感謝しております。

さて、そんな多数の中から見事採用されたのは、TAMON君（東京都）の"旋・霞蹴り"という技。

上の段階図を見てもらえば、モーションは分かると思うが、しゃがみ状態からほぼ垂直に片足を振り上げる、一種の浮かせ技だ。

最初に送られてきたコンテを見たときは、しゃがみ状態中は溜め時間があるものと思っていたが、実際は出切るまでかなり素早く、実に使えそうな中段技に仕上がっている。

また、ほぼ同様のモーションから、下段技もあるみたいなので、使い分けていくとさらに効果的。

ただ硬化時間が長いみたいで、ガードされるとやばそうなのはもちろん、空中コンボが若干狙いにくい印象を受けた。

それに、これはシステム的な問題だが、関節技を抜けるコマンドと同じ、ⓅⓀⒽ同時押しで出す技なので、暴発の心配がある。

まぁ、そういった細かい点は調整されていくと思うから、もしかしたらコマンドは多少変化するかもしれない。

ちなみにTAMON君のコンテは、左右の体の向きに少し矛盾がある。

一応、かすみが右向きのときからのモーションを表しているはずなんだけど、①の動作（しゃがむだけ）では、体はそんな風に向かないと思うよ。最後に、まだ技を増やすことのできる段階なので、ボツになってしまった技も参考にし、取り入れていく可能性もあるということだ。



逆の角度からだと…。そう、まる見えだね。



このモーション中に中段攻撃をある程度避けられると強いね。

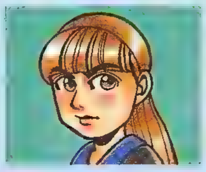
技選考コメント

テクモ株式会社 3次元係長



たくさんの応募ありがとう。21通が候補に残り、最後は当のかすみちゃんの「もっと浮かせ技がほしい！」の一言で決まりました。惜しくも外れた技は、他のコマンドや、ハヤブサに使うから、今後の発表を期待してくれ!!

ゲーメスト 田渕健康



みんな常日頃「こんな必殺技があったらいーなー」的な発想は練ってるんじゃない？今回は制限の中で技を考えてもらうという企画だったけど、にもかかわらず、皆の工夫を凝らした技の数々に妙に感心した。

次回予告

●8人目のキャラ、ゲン・フー登場。その実力は…。
●公開7キャラクター技コマンド

明日を切り開く刀を握れ…

NINJA MASTER'S 覇王忍法帖

悩めるゲーマーたちよ これを読んで、スッキリ解決だ！

担当

期待されていたADKの新作格闘「ニンジャマスターズ」がついに発売された！ADKファン、忍者好き、格闘ゲームマニアならば当然プレイしていると思うのだが、ちょいと戸惑っている部分はないかな？

このゲームには勘違いや、忘れがちなシステムが多々あるので、今回は基本的なことを復習しておこう。

勘違いなさるな、超力ゲージはこう使うでござる！の巻

このゲームで一番悩むのが、超力ゲージに関するもの。超力ゲージは攻撃をヒット（ガードも可）させれば溜まっていくのだが、ゲージの使い方が非常に多いのでどう使っていいのか覚えきれないと思う。

まずは、頭の中をスッキリさせて、もう一度覚えなおそう。

ゲージに関係することは、「真必殺」「超力必殺」「真息吹」「真超力」の4つである。これらを別々に説明していこう。

●真必殺

超力ゲージMAX時に、通常必殺技を弱強同時押しで出る、強力な必殺技が真必殺である。

真必殺を使う条件は、ゲージがMAXであるだけ。もしくは「真息吹」を使用している時だけである（真息吹については、後に説明）。

真必殺は、いくら使ってもゲージは減少しない。ゲージMAXが維持されていれば、好きなだけ使うことができるのだ。真必殺には強力（使い易い）な技がそろっているので、ゲージMAXはなるべく維持して、真必殺を使っていきたい。



真必殺は、結構強力。ダメージだけでなく、使い勝手もよくなるぞ。

●超力必殺

ゲージの溜まり具合によって、威力が変化する必殺技が超力必殺である。

超力必殺を使うには特に条件はなく、ゲージが空でも出すことができる。また、ゲージがMAXでなければ、いくら使ってもゲージに変化はない（増減はおこらない）。

ただし、ゲージMAX時、もしくは「真息吹」使用中に超力必殺を使ってしまうと、ゲージをすべて使いきってしまうのだ。一気にゲージが空になってしまうので、注意してほしい。だが、MAX時の超力必殺は強力だぞ。



ゲージMAXの超力必殺は強力だが、ゲージを使いきってしまうぞ。

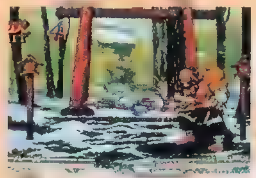
●真超力

一発逆転を狙える、強力な必殺技だが、超力ゲージをMAXにしただけでは使うことはできない。真超力を使える状態は2通り存在していて、どちらかの条件が満たされていれば、使えるようになる。

1つは、「真息吹」を使い、ハイパーモードにした状態である。「真息吹」については後に説明するが、この最中ならば1度だけ使うことができる。しかし、使った時点でゲージは空になってしまうぞ。

もう1つは、自分の体力が4分の1以下（体力ゲージが赤）になったときだ。この状態ならば、超力ゲージに関係なく出せるので、連続して何度も使用が可能だぞ。

体力がある時は真息吹を使い、体力が少なくなったら、使いたい放題というわけ。



体力4分の1以下、ゲージMAXで真超力を使っても、ゲージには影響がないぞ。

●真息吹

超力ゲージMAX時に、ABCボタンを同時押しすると、一定時間攻撃力アップするハイパーモードになれる。この動作を、真息吹と呼ぶ。

真息吹を使うと、徐々にゲージは減っていく。ゲージが空になった時点で、ハイパーモードは終了となるのだ。真息吹使用中は、ゲージMAXと同じ条件であるので、真必殺を使うことはできる（ゲージの減りに影響はない。空になった時点で使えなくなる）。同じ理由で、超力必殺も使うことができるが、使った瞬間にゲージは空になるぞ。また、真息吹使用中ならば、体力に関係なく真超力を使うこともできるが、使った瞬間にゲージは空になる。



ハイパーモードでは、ゲージが空になる寸前に真超力、超力必殺を使うのが理想。これが経済的だ。

ハイパーモードは次のラウンドに持ち越せるので、ラウンドの最後に真息吹を使い、次のラウンドの最初からハイパー状態になることも可能だ。

真息吹を使用した瞬間は無敵となるので、追い込まれたら、一発逆転を狙って使ってしまおう。



真息吹を使った瞬間は、完全無敵なうえ、攻撃力も持っているのだ。使い道は色々…。

実は、闇の力が存在するらしい！

では最後に、ちょっとしたお得情報。

実は、超力ゲージを使う技は、これだけじゃないらしい。まだ他にも「闇の力」と呼ばれるものが、あるようなのだ。これについては今は教えられないが、特大のヒントを与えておこう。

ヒントは、対CPU戦にある。**CPU戦を負けなしでクリア**してみれば…答えは出るはずだ！

まだまだ謎の多い、ニンジャマスターズ。これらの謎については、次号以降にこうご期待！

超力ゲージ対応表 Ver.1.0

	体力26%以上 超力ゲージ100%未満	体力26%以上 超力ゲージ100%	体力25%以下 超力ゲージ100%未満	真息吹 （ハイパーモード）
真必殺	使用不可能	使用可能 （ゲージに影響なし）	使用不可能	使用可能 （ゲージに影響なし）
超力必殺	使用可能 （ゲージに影響なし）	使用可能 （ゲージは全て消費）	使用可能 （ゲージに影響なし）	使用可能 （ゲージは全て消費）
真超力	使用不可能	使用不可能	使用可能 （ゲージに影響なし）	使用可能 （ゲージは全て消費）

又介

スタンダードな性能を生かせ

「飛び道具」「対空」「突進」と非常に分かりやすいタイプのキャラ。最初のうちは基本通りに攻めてみよう。

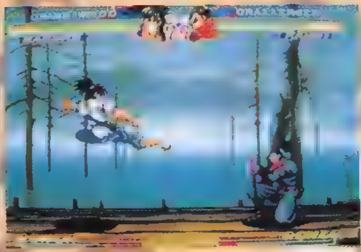
担当：ヌケ作大名㊧

基本戦法・オールラウンドな性能を生かして マルチに闘え

サスケの必殺技はバランスのとれた、いわゆる「オールラウンド」なキャラクターだ。基本的に遠距離では、飛び道具の飛蒼月でケンセイしていく。このときはもちろん小と大をこまめに使い分けよう。



飛蒼月を盾にして…、



蒼空脚・旋で追いかける。ただし、しゃがんだ相手にはヒットしないので気をつけよう。

ここで相手がジャンプしてくるようなら、対空技の飛蒼拳・旋で迎撃を試みる。これとは逆に、あまり跳び込んでこないキャラならこちらから飛蒼月を盾にして蒼空脚・旋で接近する。

このとき注意するのは、蒼空脚・旋はしゃがんだ相手には空振りしてしまうという点。あくまでも、接近用として割り切ったほうがいいだろう。

こうして接近したら、コンビネーションを狙っていく。そうはいっても、コンビネーションはほとんどが上段スタート。しゃがみガードされてしまうと意味がない。そこで登場するのが、しゃがみガードを崩す中段攻撃の存在だ。

中段はレバー前+Aが、武器の状態に関係なく中段となっている。そのほか、レバー前+Bが武器あり時で中段になる。両者の違いは、➡+Aのほうがしゃがみで当てるとよろめかせることができ、➡+Bはリーチが長いがしゃがみガードしている相手にヒットさせてもよろめきは起きない。状況によって使い分けよう。

代表的なコンビネーション

サスケのコンビネーションは…、㊧C―B―BC―BBが、おすすめ。サスケのB+C、つまり武器出しのモーションに攻撃判定がある。さらに、相手にガードされていても4段めが中段攻撃なので崩すことも可能だ。

必殺技		
飛蒼月	⬇➘➡+P	武・素・無
蒼空脚・旋	⬇⬋⬅+K	武・素・無
蒼空脚・烈	ジャンプ中に⬇⬋⬅+K	武・素・無
コマンド投げ	➡➘⬇⬋⬅+D	投げ扱い
特殊技		
中段	➡+武・素・無A	
投げ	➡+B、➡+D	
瞬殺烈火		
飛蒼拳 旋・空・烈	➡⬇➘+P、⬇➘➡+P、⬇➘➡+P (サスケのみBまたはマックス時のABで発動)	武・素・無
超力必殺		
神撃破	➡⬅⬋⬇➘➡+AB	武・素・無
真超力		
疾風烈神撃	➡➘⬇⬋⬅⬋⬇➘➡+AC	武・素・無
代表コンビネーション		
蒼風迅	近C→B→BC→B→B	武・素・無

神威

全間合いを制覇せよ!

すべての技、要素が備わっているバランスキャラ。でもトリッキーなことだってできるぞ。

担当：KAL

落ち着いて闘え

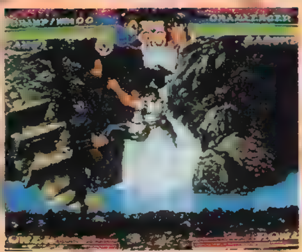
コマンド必殺技を見た印象では「バランス型」のキャラのようだが、その言葉に嘘はない。無理して攻め込むゴリ押しキャラでなければ、相手に近づくことすらできないような接近戦型のキャラでもない。

連続技、必殺技にそこそこ強力なものが揃っているので、近～中距離戦だってこなせるし、飛び道具、対空必殺技があるので遠距離戦も大丈夫だ。

ただしこれは『万能型』であるということではなく、悪くいえば中途半端、良くいえばバランス型キャラである、というだけのはなしだ。

武器は常に装備!

カムイは素手状態で得することがなにもない。逆に武器装備状態だと通常技のリーチが長くなるほか、当たったときの相手の"のけぞり"が長くなって連続技が入りやすくなる。実際、武器有りでのみ連続ヒットするコンビネーションも存在するぞ。



カムイは武器有りで闘おう。

そういう理由なので、普段は跳び込みを警戒しつつ、少し離れていれば風牙(飛び道具)かA↓⬅D(1P側のとき。パンチ↓サマー)、A↓⬇D(パンチ↓足払い)を出していき、ちょっとでも近くなったら大足払い↓風牙、立ち大斬り、➘A(キ段)等を出していく。もちろん相手が跳んできたら逃さず龍頭牙(対空技)を出して撃墜だ。いつ跳び込むかは、相手のキャラによるので、今はまだ「適当に」としかいえない。



多用せよ。対空必殺技龍頭牙。

これがおすすめ連続技

鬼疾風

㊧D↓B↓⬇B↓C(D)

ねりちゃきからスタートし、3発目が中段になっている。一部改良することで…。

烈空牙

㊧B↓A↓B↓⬅D

コンボサマーの格好いい連続技。これも一部変えると…。

最後に実戦向きのものを紹介。➘A⬇B⬇Bキャンセル風牙。威力も高くおすすめだ。

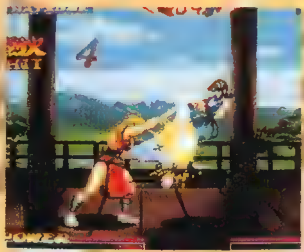
必殺技		
風牙	⬇➘➡+P	武・素・無
龍頭牙	➡⬇➘+P	武・素・無
コマンド投げ	➡⬅⬋⬇+D	投げ扱い
特殊技		
影這い	ジャンプ中壁際でレバー壁方向	
中段	➡+武・素・無A、➡+C	
投げ	➡+B	
瞬殺烈火		
殺鬼 骸・業・蠟	⬇⬋⬅+K、⬇⬋⬅+K、⬇⬋⬅+K	武・素・無
超力必殺		
火炎陣・鬼雨	ジャンプ中に➡➘⬇⬋⬅+AB	武・素・無
真超力		
鬼烈斬・血煙	➡➘⬇⬋⬅⬋⬇➘➡+AC	武・素
代表コンビネーション		
鬼疾風	近D→B→➡B→C(D)	武・素・無

神技無鶩流琉球空手
棗

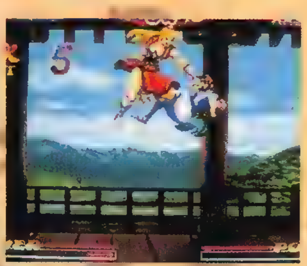
肉弾戦を得意とするナツメ。中段、下段を使い分けて攻めるのだ。 担当：ももやん

無鶩流琉球空手の神髄を教えてあげるわ！

武器を使った攻撃よりも、打撃などの肉弾戦が得意な無鶩流琉球空手の使い手、ナツメ。このキャラは通常の飛び道具は持っていないが、素早い動きで相手に近づいて打撃を与え、連続技で一気に倒してしまうタイプのキャラクターだ。



強の百鬼連砕で相手を浮かして（連射はしないように注意）…。



空中投げを狙いにいく！決まれば大ダメージだぞ。

基本的な闘い方としては、ジャンプからの連続技狙いになる。ジャンプが速いキャラなので、跳び込むチャンスはかなり多いはずだ。跳び込むときは、大キックがいい。大キックは攻撃判定が広く、お尻のほうでもヒットするのだ。

後は、しゃがみ大パンチ→強百鬼連砕がオススメだ。この技は連射すると段数が増えるが、あえて連射しないで相手を浮かし、そこを空中投げすることができるのだ（空中投げはBボタン）。これはかなり強力なので、ぜひ覚えてほしい。

強力な対空技を持つ相手には、ジャンプから攻めるのは難しいと思う。そこで使えるのが、轟斬斧だ。この技は出が早く、一気に距離を縮めることができるからだ。また、硬直が非常に短いので、無敵必殺の刃空斬や中段を狙う踏破穿撃（瞬殺超力）を続けて出せば、よく引っ掛かるぞ。

ナツメの武器だが、素手でもそれほど違いはないので、無理に使う必要はない。ただし、飛び道具で押してくる相手には、武器を投げ付ける飛鳥が有効だ。この技は、すべての飛び道具を貫通するので、非常に使えるのだ。飛び道具には、飛鳥で対抗しよう。

浮かせて決めろ！

実戦で使い易い、オススメしたいコンビネーションは、無鶩流瞬撃・砌（みぎり）だ。このコンビネーションは、最後にアッパーを決めて、相手を高く浮かしてしまうものである。浮いたところに空中投げが入るのがカッコイイのだ。

必殺技		
刃空斬	→↓↘+P	武・素・無
百鬼連砕	↓↙←+P連打	武・素・無
轟斬斧	↓↙←+K	武・素・無
飛鳥	←↙↓↘→+P	武
コマンド投げ	←↓↙+D	投げ扱い
特殊技		
昇斬斧	↑+D	
通天槍	→+D	
中段	→+武・素・無A	
投げ	→+B、→+D、空中B	
瞬殺烈火		
踏破穿撃　刀斧・弾槍・神戟	↓↘→+K、↓↘→+K、↓↘→+K	武・素・無
超力必殺		
天破裂脚	→←↙↓↘→+CD	武・素・無
真超力		
鏖殺・幻夢綾乱	→↘↓↙←↓↘→+AC	武・素・無
代表コンビネーション		
無鶩流瞬撃・砌	近A→D→B	武・素・無

くらえぃ！五右衛門馬頭火（ゴエモンバズーカ）！！
五右衛門

コンボも豪快、飛び道具も豪快。撃って撃って撃ちまくれ！ 担当：ギィ

くらえぇいっ！

ゴエモンの通常技は、武器ありなしを問わず、リーチは長いが大振りな技が多く足も遅いので、基本的には接近戦には向いていない。そのかわり、素手なら地鉄球という立ちガード不可の、武器有りなら轟撃砲という出の早い飛び道具を持っているので、これで牽制していくのが基本となる。

この場合は、素手のほうが火炎障があるぶん楽。対空としても使え、相手の飛び道具を打ち消しつつ攻撃することができるためだ。一方の武器有りのウリはやはり立ち大パンチとジャンプ大パンチのリーチだ。

また、距離を離したいときには、跳び退きながら爆弾を投げつける爆煙障が使える。

といった感じで基本的には遠距離キャラではあるが、逆に跳び込みなどで接近することができれば強力なコンビネーションで一気にラッシュをかけることも可能だ。

豪快なり！

ゴエモンでとりあえず覚えておきたい連続技は、表の一番上にある、「快傑・無頼連環攻」というコンビネーション。跳び込みからつなげることが可能で、この後、浮いた相手に空中投げを決めることができる。ジャンプ攻撃なしでもぴったりゲージ一本分を奪う強力な連続技だ。

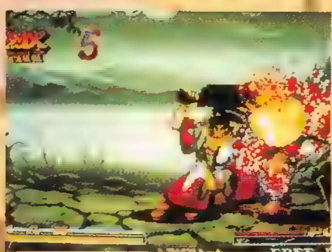
武器のあるなしにかかわらず使えるのも心強い。

しかし、立ちAスタートのコンビネーションなので、一部キャラにはしゃがまれると当たらなくなってしまう。

そういう相手に限らず、おすすめのもうひとつの連続技が、「痛快・ゴエモン馬頭火」という、武器有り時専用のコンビネーションだ。跳び込みからつながらないものの、中段スタートで最後は大砲をぶっ放して燃やすという実用的かつ豪快なコンビネーションだ。



中段の突っ張りから、とりゃとりゃあとさらに突っ張り。



一尺砲で爆殺ー痛快だ。

必殺技		
爆煙障	→↓↘+P	武・素・無
火炎障	↓↙←+P	素・無
地鉄球	↓↘→+P	素・無
轟撃砲	↓↘→+P	武
コマンド投げ	←↓↙+D	投げ扱い
特殊技		
中段	→+武・素・無A	
投げ	→+B、空中B	
瞬殺烈火		
天誅爆　無頼・鉄攻・富嶽	↓↘→+K、↓↘→+K、↓↘→+K	武・素・無
超力必殺		
鉄球火炎獄	↓↙←→+AB	武・素・無
真超力		
烈火滅殺掌	←↓↙→+AC	武・素・無
代表コンビネーション		
怪傑・無頼連環攻	A→C→C→D→D	武・素・無

レッツ撲殺 雲仙

今、一番輝いている男雲仙。巨漢好きな君は選ぶしか。

担当：トロッコ松山

[illegible]なコマンド投げで生き残ろう

ガタイを見てくれるとパツイチで分かると思うが、投げキャラである。いわゆるコマンド投げ系が強いタイプね。

わりと入力が簡単操作のコマンド投げと、必殺技扱いの大獄殺弾を使っていくワケだが、やはり平素使っていくのは↙↓↘→+Bのコマンド投げ。



実は通常投げが一番派手。



このスカリポーズがツラいて。

確かに大獄殺弾は威力もあるし投げ間合いも広いが、投げに失敗するとスカリポーズが出る上、コマンド入力がちょいとばかし複雑。ここは大獄殺弾が百発百中になるまでは通常コマンド投げでガマンしとこう。でも起き上がり時に敵が近づいてきた際には大獄もちょびっと有効。

投げと言えば超力必殺技も翼超力も投げ系である。結論から言うと、超力の命脈微塵はあまり使う必要ナシ。確かに密着状態で発動すればそこそこ有効だが、わざわざ超力を使うリスクを負うより、密着状態ならばコマンド投げのほうが安全。命脈は遠くで出してもまず当たるまいて。

もう一方のゲージ消費技、黄泉送りは、間合いはべらぼーに広いが、コマンド入力もシビアの上に威力も真超力にしてはイマイチ。余裕があったら使っていこう。

仏の御心で大撲殺

とりあえず武器の鉄槌は常に手に持っておいたほうがよかろう。リーチが有るし、なにより威力がバカ高い。対空技に使うとしても、相打ちの多い大粉砕撃より、昇り強鉄槌殴りのほうが確実に相手を撃墜できる。でも空中投げの強力なキャラには大粉砕撃が安全。

なお、大地鳴動は鉄槌無しと鉄槌有りではスピードと威力が変わる。武器有りは飛んで行くスピードが速くて威力があり、武器なしはスピードが早くて威力がちいとばかし劣る。

PS。君にだけ教える秘密の攻略だ。コンビネーションは中段スタートの悪業砕きがお手軽で使えてお薦め。

必殺技

大粉砕撃	BD同時押し	武・素・無
大獄殺弾	↙←→↘↓↙←+P (↙N↓↙←+P)	武・素・無
因果応報	↓↙←↖+P	武・素・無
大地鳴動	→↘↓↙←+P	武・素・無
罪人裁き	→↓↘+P	武
コマンド投げ	↙↓↘→+B	投げ扱い

特殊技

中段	→+武・素・無A
投げ	→+B

瞬殺烈火

懺悔覚悟　南無・阿弥陀・仏	↓↘→+K、↓↘→+K、↓↘→+K	武・素・無

超力必殺

命脈微塵	←溜め→+AC	武・素・無

真超力

黄泉送り	←→↘↓↙←→+AC	武・素・無

代表コンビネーション

悪業砕き	→A→B→A	武

退屈キライ！ 霞

素早い動きで翻弄せよ！こー見えても一流の忍者だよ。

担当：ギイ

[illegible]にスピーディ

武器あり時のリーチが長く、武器あり時遠距離、武器なし時近距離、といったイメージがあるがそれは間違い。武器があろうがなかろうが遠距離から近距離までまんべんなく闘っていける、それが霞である。

武器を持っている時は、長いしゃがみ大パンチ、立ち大パンチで牽制しつつ跳び込むチャンスを狙っていく。

近距離戦では立ちAがしゃがんでいる相手にもヒットするので忍者コンボ主体の攻めになってくる。

逆に武器なし時では、緋天脚による奇襲が遠距離戦でのポイント。基本的にはキックボタンでの投げ、緋円舞を狙い、ジャンプ攻撃などで返してくるようならPの転身旋風を狙っていこう。この技は手前に降りるフェイントや、画面端からの脱出にも使える優れものだ。

近距離では、忍者コンボより、しゃがみの小パンチ、大パンチを使っていこう。

また、両方共通の技の緋旋蹴と緋天蹴も攻めのバリエーションの中に加えていきたい。

どちらもヒットすれば空中投げか、卦脚円旋蹴による追い打ちが可能だ。

空中投げがポイント

連続技は武器あり、なしで使い分けたほうがいい。というのも、武器なし時の立ち小パンチはしゃがまれると当たらず、一方の武器あり時のしゃがみ小パンチは連射がきかないためだ。

武器なし時のオススメは、

●しゃがみ小パンチ×3→緋斬撃→空中投げ

もちろん跳び込みからつなげることも可能。1段目の芍薬までならガードされても隙はないので積極的に狙っていこう。

武器あり時のオススメは、

●十六夜露草→空中投げ

これまた空中投げでフィニッシュする華麗な連続技だ。



霞は立ちしゃがみともに武器出しに攻撃判定あり。キャンセル可能なので活用しよう。



やっぱり霞は空中投げ。対空にもなるぞ。

必殺技

卦脚円旋蹴	↓↘→+K	武・素・無
緋旋蹴	→↘↓↙←+K	武・素・無
緋龍旋	ジャンプ中に↑↓+K	武・素・無
緋天脚	↓溜め↖(↗)+K	素・無
転身旋風	緋天脚後にP	素・無
緋天蹴	緋天脚後にK	素・無
緋円舞	緋天脚後に相手の近くで↑以外+K	素・無
コマンド投げ	↓↙←→+B	投げ扱い

特殊技

中段	→+C
投げ	→+B、空中B

瞬殺烈火

緋斬撃　芍薬・牡丹	↓↘→+P、↓↘→+P、↓↘→+P	武・素・無

超力必殺

緋閃肘撃	←溜め→+AB	武・素・無

真超力

緋燕閃	→↘↓↙←→+AB	武・素

代表コンビネーション

十六夜露草	近A→→A→A→→B→B	武・素・無

叫べよサンダー
雷牙

トリッキーな投げ技と、自家発電の雷で勝利を掴め。

担当：オレ松山

サンダーライガーってか

モミアゲ将軍の愛称で親しまれる雷牙の特徴は、投げ技主体の接近戦野郎ってトコ。

必殺技のほとんどが最終的に投げに繋がる技ばかりで、いかに相手に接近してポイスポイスと投げまくれるかが勝負となるキャラである。

超力必殺の雷神召がかなり使える技なので、投げを狙うにしても打撃を狙うにしても、常にヒマさえあれば雷をまとっておこう。



めくりにも最適。しびれれ。

最終的に投げに繋げるのが雷牙の使命。間合いを一気に詰める技として、爆雷撃や地龍・天龍がある。

爆雷撃は連続入力の突進技。入力を2回で止めて、2回目（雷殺）をガードさせた後、おもむろにコマンド投げをくらわすのも勝ちに貪欲ぽくていい感じ。

地龍・天龍は軌道こそ違えど、転がりながら相手に接近してドラゴンスクリューをかます力技。無理して飛び道具を抜けようとすると、当たってしまうことが多々あるオチャメな技だ。思い出したように相手の起き上がりに重ねておくと効果的。



中段スタートの天雷獄。いい感じ。

天龍・地龍はゲージMAX時に弱強ボタン同時押しで出すと、恐怖の3段投げになり3カウントで地獄送り。

恐怖！2大飛び道具

雷撃殺は、雷がヒットすれば追加コマンドで投げに繋がる。でもあまりにも相手と距離があると投げられないぞ。雷撃殺は射程距離こそ短いものの、普通に飛び道具として使ってもOKだ。

閃光雷刃は、名前こそ凄いが要は力任せに包丁を投げ付ける技だ。相手の飛び道具を貫通して飛んで行くのが心強い。ガードさせるだけでも相手の体力をそこそこ削れるが、包丁を手放すのが残念。

必殺技		
雷撃殺	↓↙←+P	武・素・無
地雷龍	雷撃殺ヒット中に←↙↓↘→+P	武・素・無
雷・地龍	←溜め→+K	武・素・無
雷・天龍	↓溜め↑+K	武・素・無
コマンド投げ	レバー1回転+B	投げ扱い
特殊技		
中段	→+武・素・無A、→+C	
投げ	→+B、→+D	
瞬殺烈火		
爆雷撃　爆殺・雷殺・撃殺	←溜め→+P、←→+P、←→+P	武・素・無
超力必殺		
雷神召	↓溜め↑+BD	武・素・無
真超力		
閃光雷刃	↓↘→←↙↓↘→+AB	武・素
代表コンビネーション		
天雷獄	→A→B→B→D→C→B	武・素・無

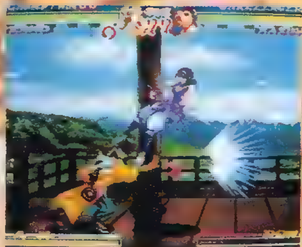
天和流陰陽術は一味違うぞ
天和

小技を駆使して闘う、なかなかこしゃくなキャラ、天和。技の使いどころが重要だぞ。

担当：道士ももやん

これぞ陰陽術じゃ！

素早い動きと、変則的な攻撃で相手を攻め立てる、陰陽術師天和。攻撃力やリーチなどはそれほどでもないが、必殺技には特徴的なものが多い。



空中の相手に呪縛術がヒットしたら…



空中投げで追い打ちが可能だぞ。

必殺技で特に使う機会が多いのは、飛び道具である呪縛符である。この技は、射程距離こそ短いが、ヒットすると相手の動きを止めてしまい、そこに追い打ちすることが可能なのだ。ただし、追い打ちをすると1発で倒れてしまうので、コンビネーションなどを入れることはできない。追い打ちには、1発で強力な技を入れていこう。空中で追い打ちする場合には、空中投げなども入るぞ。

素手状態でしか使えない天魔円殺陣は、無敵技ではないが対空技として使えるぞ。早めに出すのがコツだ。

ボタンによる溜めが必要な、守護獣烈弾は非常に使いづらい技だ。溜めた時間によりダメージが変化するのだが、溜めが遅いので、なかなか使えないのだ。しかし、最高まで溜めれば、超力必殺くらいのダメージはいくぞ。

天和は武器を持つとリーチが一気に伸びるが、隙が大きくなってしまう上に、使える必殺技が減るので、無理して武器を使う必要はない。通常技の中で使えるのは、しゃがみ強キックのスライディングだろう。飛び道具の下を滑り抜けるので、非常に使える。ただし、硬直が長いので、ガードされると少し危険だぞ。

打ち上げて投げる！

天和のオススメコンビネーションは、震空烈弾だ。このコンビネーションが決まると、相手を高く蹴り上げるので、落ちてくるまでに追い打ちをすることが可能なのだ。

追い打ちの理想としては、空中投げだろう。見ためにもカッコよく、威力も十分だぞ。

必殺技		
呪縛符	↓↘→+P	武・素・無
風烈弾	↓↘→+K	武・素・無
守護獣烈弾	Dボタンを押し続けて離す	武・素・無
閃滅掌	P連打	素・無
天魔円殺陣	→↘↓↙←+P	素・無
コマンド投げ	←↓↙+B	投げ扱い
特殊技		
猿遁舞	ジャンプ中壁際でレバー壁方向	
中段	→+C	
投げ	→+B、空中B	
瞬殺烈火		
旋空剣(拳)　松旋・竹旋・梅旋	→↓↘+P、↓↘→+P、↓↘→+P	武・素・無
超力必殺		
太極破	↓↙←↙↓↘→+AB	武・素・無
真超力		
旋刃封邪	→↘↓↙←→↘↓+AC	武・素・無
代表コンビネーション		
震空烈弾	A→C→→B→C	素・無

シブイぜ！鴉！
鴉
慣れるまでやろう。
担当：CHU

早く慣れよう！

まず先に訂正。前号で疾風羽はリーチがないと書いたけど実際けっこうリーチがありましたスイマセン。


実はこの後追い打ちが入るのだけどムズイ。

では鴉の基本的な闘い方を紹介していこう。

一応鴉には飛び道具と対空技があるのでとばせて落とすタイプと思いがちだけど、実は闇鴉はスキがあり鴉刃は対空技としての信頼性は低い。

ではどのように攻めるかというと、リーチのある通常技をメインに使い、連続技の時だけ必殺技を使っていくようにしよう。

オススメの通常技は➡A、立ちD、しゃがみA、ジャンプAだ。➡Aは中段攻撃でリーチもあり使いやすく、ジャンプAはバックジャンプして出せば対空として使っていける。使いやすい半面攻撃力も低めだ。

連続技に使う必殺技は乱れ羽がオススメ。コンビネーションからきめれば、かなりの体力を奪えるぞ。


乱れ羽だけでこの減り！強力だ。

まとめとして、鴉は慣れるまで非常に使い辛く他のキャラに気移りしがちだが、コンビネーションが自分の思い通りに出せるようになれば、強くカッコいいキャラになることだろう。

オススメコンボ

というわけで数あるコンビネーションの中から代表で黄泉平坂という名のコンビネーションを紹介しよう。

こいつのいいところは最後のB攻撃にキャンセルがかかることだ。

地上で出す必殺技ならすべて連続技にすることができる。

さらに、ガードされた時に最後のBを➡Aに変えると中段攻撃が出るところも◎。

他にも使えるコンビネーションはいろいろあるが、使いやすいコンビネーションの一つとして覚えておこう。

必殺技		
鴉刃	➡⬇↘+P	武
疾風羽	➡⬇↘+P	素・無
乱れ羽	⬇↙⬅+P	武
羽刃	ジャンプ中に⬇↘➡+P	武
コマンド投げ	➡⬅↙+B	投げ扱い
特殊技		
乱れ羽からの中段突き(A)、下段突き(B)		
中段	➡+武・素・無A	
投げ	➡+B	
瞬殺烈火		
闇鴉　陰・惨・滅	⬇↘➡+P、➡N➡+P、➡N➡+P	武・素・無
超力必殺		
気狂障壁	➡⬅↙⬇↘➡+AC	武・素・無
真超力		
陰陽鴉	➡↘⬇↙⬅➡+AB	武・素・無
代表コンビネーション		
黄泉平坂	近A→B→B→B	武

く○やくと呼ばないで！
鳳凰
ワンパターンにならないように。
担当：CHU

私攻めてもスゴイんです

溜め系の技が多いので待ちキャラっぽいが実は待ちキャラだ（何言ってんだ？）、とばせて落とすのが有効だ。

とばせる技は空閃光か地裂閃、落とす技は武器装備のしゃがみBでOK。

だけどこれだけでは楽しくないし、攻めても強いので、ここは一つ攻め鳳凰を作ってみよう。


これで落とす。⬅Dもなかなか使えるぞ

まず武器を装備からはずそう。それはしゃがみBにキャンセルをかけられるようにするためだ。大足払いにキャンセルがかからないので、けっこう重要になるぞ。

跳び込む時はBがオススメ。相手も跳んできた時に空中投げでキャッチできる。

跳び込んだ後はコンビネーションから鬼神斬を出していこう。ガードされても最後まで入力してしまえば相手と間合いが開くので反撃はまず受けないぞ。

通常技では➡Cがリーチのある中段技で、しゃがんでる相手をよろめかすことができるが、出が遅いので多用しすぎないように。

投げを使う時はBよりDがいいぞ。Dの投げの後には追加攻撃を入れることができることを覚えておこう。

ちゅーたーん！

このコンビネーションのいい点は、ズバリ中段が入っていること。相手がしゃがみガードしていた場合、さらに攻撃を入れることができる。鬼神斬を入れるのが安定していてオススメだ。


実はつながってないんだな〜。

3段目のAをBに変えればキャンセルのかけられる技が出るので、必殺技につないで連続技にしよう。

中段攻撃はガードされるとスキがあり反撃をくらうので多用しすぎないように。

必殺技		
空閃光	⬅溜め➡+P	武・素・無
地裂閃	⬅溜め➡+K	武・素・無
鳳凰天舞	⬆溜め⬇+K	武・素・無
コマンド投げ	⬅➡↘⬇+B	投げ扱い
特殊技		
中段	➡+武・素・無A、➡+C	
投げ	➡+B、➡+D、空中B	
瞬殺烈火		
鬼神斬　邪鬼殺・餓鬼殺・魔鬼殺	⬅↙⬇↘➡+P、⬇↘➡+P、⬇↘➡+P	武・素・無
超力必殺		
破邪・霊波動	⬇↙⬅➡+AB	武・素・無
真超力		
大日遮那招来	⬅↙⬇⬆+AC	武・素・無
代表コンビネーション		
闇崩し	A→B→A→➡C	武・素・無

CON SPO コンスポ

N64　6月23日発売予定　9800円(税別)

アナログ操作のマリオです
スーパーマリオ64

©Nintendo

今までのままでも面白かった「マリオ」が、より面白くなってその世界観を披露してくれる。

またもやピーチ姫がさらわれた!!

いくらゲームが新しくなっても、ピーチ姫がさらわれてからじゃないとゲームは始まらない。マリオとクッパ、宿命の対決に終わりはないのだ。

ある日のこと、「お城に遊びに来ませんか?ケーキを焼いて待ってます」といった招待状がマリオの元に届いた。

キノコ城のお姫様であるピーチからの招待状なので、とにかくめいっぱいのオシャレをして出かけたマリオ。

お城の近くにたどり着くとなんだかいつもと雰囲気が違う。ミョ〜に静まり返っている。嫌な予感を振り払い、ひっそりとした城に足を踏み入れてみると「誰もいません、とっととお帰りを。ガハハー」

この嫌な声はもしかして…クッパ?だとしたら許せないっ!マリオの冒険が始まる。



この絵に入ることからすべては始まる。



おいっノコノコよ、どこに行くんだ?

3Dの世界を大冒険!!

城に入ろうとしたが、ほとんど鍵がかかっていて入れない。何とか鍵の開いている部屋をのぞいてみると、見たこともない大きな絵が飾ってあった。しかも絵の奥から不思議な声が聞こえてくるのだ。

勇気を出して絵の中に飛び込んでみると、中はボム兵達の戦闘の真っ最中。赤いボム兵の話では、突然攻めてきた怪物が城を守る力の元『パワースター』を大量に奪い、城を奪い取ろうとしているらしい。このままほうっておいたら怪物たちが絵の世界からあふれだしてしまう!!

これはまさしくクッパの仕業。ピーチ姫やキノピオたちもクッパが連れ去ったに違いない。城の中や水の中など進まなければいけないところはたくさんあるが、キミのガッツで乗り切ってくれ。



クリアするとこんな感じ、見上げる視点が気持ちいい。



必死に泳ぎつつ巨大な敵と闘うマリオ。いけい!



こいつがパワースターだ。いろんな所にちらばっているらしい。



目の前に扉があったり2階があったりと…。すごいぜ。



これは何?渦潮?まだまだお楽しみだ。



鍵か、重要な物に違いない。



中に入れそうだ。



ジャイアントスイングをクッパに決める。CMでもおなじみ。

店頭で先行体験だ

このゲームがやりたくてたまらない君、任天堂はそんな君たちのために6月23日の発売よりちょっと早くから『マリオ64』を体験させてくれるとのことだ。場所は、全国各地の任天堂エンターテインメントショップ2000店。左の写真の場所を見かけたらダッシュで奪い合え。6月14日くらいから徐々に置いていく予定らしい。

（MAN次郎）



ガンガン遊んで下さい。

PS　6月21日発売予定　5800円(税別)

おおっと! こいつはスゲェぜ
ナムコミュージアム VOL.3

©NAMCO LTD.

ナムコミュージアムの第3弾がついに登場だ。
[illegible]

よりどりみどりでいい感じ

言わずと知れた名作が、ずらりと揃うあの『ナムコミュージアム』シリーズ。今回も強力なタイトルを用意してキミたちを待っている。

どれも昔のゲームだから…、なんて言っているのは非常にイカン！実際プレイしてみれば分かるのだが、どれも操作やルール自体は簡単なんだけど、あまりの複雑さに腰を抜かしてしまうぞ。特に『ドルアーガの塔』なんて、謎解きのために大枚はたいてしまったゲーマーがたくさんいたほどなのだ。

なんて手強いゲームばかりなので、プレイするときは気合を入れなきゃダメだぞ。



1発ずつしか撃てないので、狙いは正確にいこう。

永遠の名作 1979年 ギャラクシアン

『ギャラクシアン』は飛来する敵宇宙人を、自機〝ギャラクシップ〟を駆り撃退していくシューティングゲーム。

これにハマったひとはもうすでに20代後半以上になっているんだなぁ、なんて思ってしまう今日この頃。

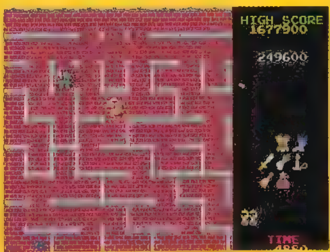
この『ギャラクシアン』は、陣形を組んで襲ってくる敵を左右に動きながら倒すという、結構スタンダードなゲームなのである。そしてそのスタイルは『ギャラガ』に受け継がれ、世界中のゲームマニアをうならせることになるのだ。

特に目立った派手さはまったくないのだが、しっかりとした作りなので飽きさせない楽しさがあるぞ。

目指せ60階 1984年 ドルアーガの塔

60階にも及ぶドルアーガの塔。魔王ドルアーガによって、最上階には女神イシターとギルの恋人である巫女カイが幽閉されてしまったのだ。主人公であるギルの目的は、このドルアーガの塔を登り、最後にはカイを助け出すことである。

しかしこの塔内の各階にあるアイテムを全部集めなくてはドルアーガを倒すことはできない（取らないでいいアイテム多少あり）上に、それぞれ出現条件があり、そう簡単には取らしてくれない。この謎解きがマニアに炎をつけてしまい、財布がカラになってしまったプレイヤーが続出したほどなのである。



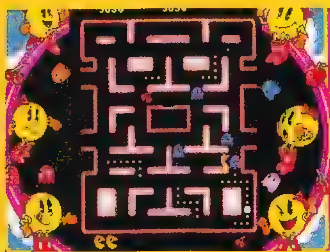
黄金騎士ギルは、カイを救い出すことができるであろうか?

女の子パックマン? 1981年 ミズ・パックマン

モンスターが追っかけてくるのをかわしつつ、迷路内のエサをすべて食べてしまえばステージクリア。世界のヒーロー『パックマン』の続編だ。

今回収録されているのは女の子バージョンの『ミズ・パックマン』なのだ。女の子なのに〝MAN〟とはいかに? まあまあそんなことは気にしない。

『ミズ・パックマン』は、前作をやりこんだプレイヤーのために、ステージがある程度進むとなんと迷路の構造が変わるのだ。あとボーナスが移動するとか、ゲーム中のデモも一新されたりと、また違った『パックマン』ワールドを楽しめるぞ。



ルールは一緒なので、同じ感覚でプレイできるぞ。

科学でパズル 1983年 フォゾン

ナムコマニアにはたまらない、名作パズルゲーム『フォゾン』。ケミック（自機）にモレックという元素の集合体のようなものを、指定された形に結合させていくのだ。なかなか完成できない上に、アトミックという敵にそれを妨害されるので、理想通りにできない。このもどかしさが『フォゾン』の最大の魅力なのだ。

でも、実際知らない人は結構いるはず。なぜならゲームセンターに出回った基板の数が、実はかなり少なかったからね。今は絶対手に入らないものなので、やりたくてもやれなかったマニアには朗報だろう。



くっつけて、同じ形を作っていく。これがなかなか難しい。

掘って掘って 1982年 ディグダグ

掘って掘って掘りまくる！ そしてプーカ（赤いヤツ）やファイガ（緑のヤツ）にモリを撃ち込んで空気を送り込んで破裂させてやっつけてしまえ！ てな感じのルールで展開する、ライトなアクションゲームだ。ほかにも岩を使って押し潰してしまう方法もあり、まとめてやっつける戦略性もあるのだ。

深いところでやっつけたり、横からやっつけると点数が通常より高かったりと実は見た目より奥が深いので、点数を友達と競ったりするのがとてもおもしろいぞ。ほかにもステージクリアを競うのもいいかもしれない。俺の一番のオススメゲームだ。



それつぶれちゃえ！ う〜ん爽快だねえ。

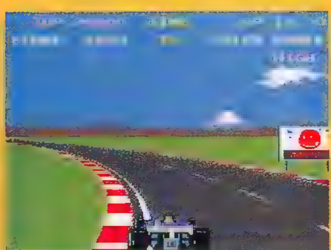
目指せNo.1 1983年 ポールポジションII

1982年『ポールポジション』が一世を風靡した1年後、さらにパワーアップした『ポールポジションII』が全国のゲームセンターに登場した。

ターボの追加やホイールスピンなどをより実際に近づけた諸設定。4種類のコース選択など、当時はかなり画期的なアイデアが盛り込まれていたのだ。

だけど看板やライバルマシンにかすっただけで大爆発してしまうシビアさは残っており、そのために泣いたドライバーは数知れず。

しかしいったんコツさえつかめば、よりリアルさが増したマシンに酔いしれて走行できるぞ。　（ピーター）



気分はシューマッハ?それとも右京?

コンスポ

SS　6月28日発売予定　5800円（税別）

フォーメーションで気分爽快

ストライカーズ1945

©1995 1996 PSIKYO SALES BY ATLUS

誰にも楽しめるシューティング、それが「ストライカーズ」なのだ



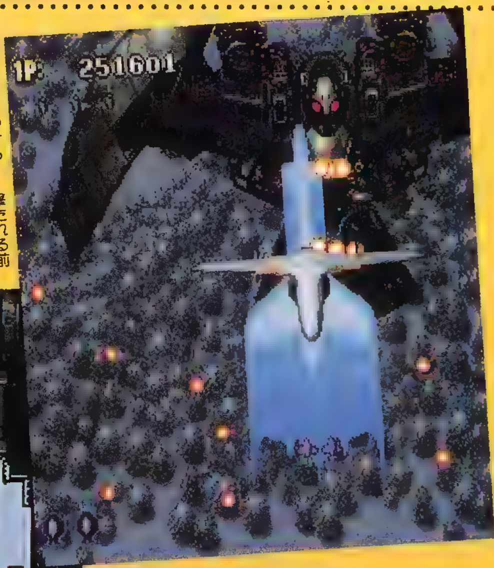
6種類の機体から選ぼう。

家庭用テレビ用に新モード追加!!

ゲームセンターで、今でも大人気のシューティングゲーム『ストライカーズ 1945』が、なんとセガサターンに移植されるのだ。爽快さを第一に考えられたそのスタイルは、誰にでも気軽にプレイできるように配慮されている。そしてプレイヤーを飽きさせないように、総プレイ時間は短くなるようになっているのだが、その短時間の間に凝縮されたエッセンスはほかのシューティングゲームとは比べ物にならないくらいすごいのだ。さらに家庭用テレビでプレイすると想定された〝オリジナル画面モード〟は、自機の移動により画面が上下スクロールするようになっている。初めてやってみるとかなり面食らってしまうが、業務用と画面サイズはまったく同じなので慣れてしまえば結構いけるもんだぞ。

特に注目したいのは、オプションが陣形を組んで攻撃する〝フォーメーション攻撃〟である。この攻撃は各機体ごとに違っていて、前方へ徹底的に攻撃するものや、敵弾をかき消す守備的フォーメーションなど、違う機体を選ぶたびに新たな戦略を要求される。もうこれは選択を変えるたびに、違うゲームをやっているといえるだろう。

そしてもうひとつ、各ステージの構成なんだけど、これもなかなか凝っていて、最初の4つのステージがランダムで出現するのだ。先のステージにいくほどゲームの難易度は変わるので、これまたいつも同じゲームはできないようになっているぞ。いつも同じ展開にストレスを感じているキミにぴったりのシューティングだぞ。（えどピーター）



勢いでやっつけろ！撃たれる前に破壊してしまうのだ。



攻撃のかなめであるフォーメーション攻撃は非常に強力だ。



各国を飛び回り、強大な敵と死力を尽くして戦うのだ。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

ゆさっぴです。今回だけの臨時担当ということで、引き受けましたが…古い読者さんしか知りませんよね。とりあえず5／15号の答えは「伝説のオウガバトル」でした。今回のヒント：絵の人物は主人公。



（静岡県　麻里子さん）



カノープスとシスティーナ様ヌキでは語れない…。（長野県　南乃水瓶さん）



私的には「テスアダーの復讐」のラスではい上がってくるテスアダーが好き。（千葉県　舜帝命。さん）

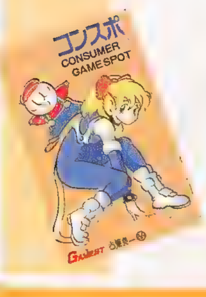


水ハメ（クイックタイム）は偉大ナリ。（群馬県　柏木るいさん）



アーケード新作の「クラクラキラキラ大作戦」を期待するべし。（宮城県　朧月舞さん）

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



増刊発売記念 バーチャロンアイランド

最近のメカモノゲーの中でも、ピカイチの出来を誇るバーチャロンが今回のカラーアイランドのお題です。かっちょええ半分、プリティ半分の不思議な構成でお届け（わらい）。

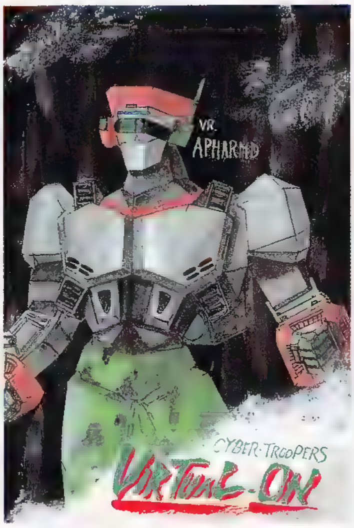
カラーアイランドはらぺこボクサー

迫り来るゲーメストEXPOに向けて、我がアイランド部隊（隊員1名）も、何か趣向を凝らしたイベントをカマしてやろうと画策してるのだが、何分、忙しすぎて仕込みをやっとるヒマがなさげ。

EXPO関連で何か良い企画アイディア、「こんなんやってほしい」ってのがあったら送ってくれい。



⬆（東京都　ウニマル君）
☆こちらは数少ない正当派フェイ-エン。関節部とか気合入ってます！



⬆（静岡県　覆面太郎君）
☆最近にわかに増えてきたのがアファームド。次作はぜひとも近接戦闘主体ゲーを望む。



⬆（愛知県　草薙たかの君）
☆肩のボリュームがイイ感じ。青と白はやっぱりヒーローイメージだなあ。



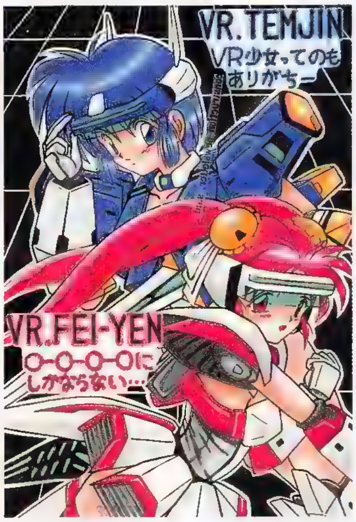
➡（三重県　しかげなぎさん）
☆すこぶるめんこいのう。ボディスーツとプリーツスカートの組み合わせが凄えコケティッシュ❤



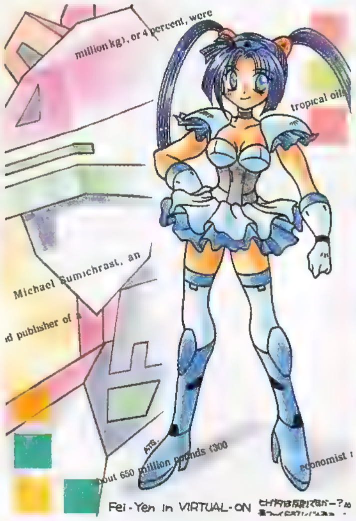
⬆（神奈川県　ＫＩＮ君）

ゲーメストからよいこのおしらせ

ゲーセンで大人気稼働中のストリートファイターZERO2、早くもムック化！我がゲーメスト編集部が精根こめて作り上げた攻略の数々で君もオリコン将軍と化せ！ヒャホー！



⬆（岡山県　中野純君）
☆実はハガキ裏のドルカスちゃんもポイント高かった。



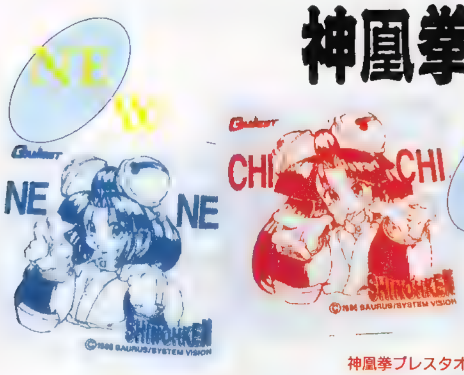
⬆（大阪府　にしあつこさん）
☆青フェイで推してきてるってのがミソだな。

GAMEST DOKUSHA-SAHBISU-BU 読者サービス部



神凰拳 プレスタオルセット&テレカ

ザウルス様に無理言って、オール描き下ろししてもらった神凰拳グッズ。特にプレスタオルのセットはおすすめだよ。何と言ったってこれでチチとネネが完ペキに見わけられるもんね。テレカではかわいいネネのお尻に注目（!?）。



神凰拳プレスタオル
価格1200円　送料：E
通販番号：ZS-01



エイリステレカ
価格1200円　送料：E
通販番号：ZS-05



弁財天テレカ
価格1200円　送料：E
通販番号：ZS-04



シーナテレカ
価格1200円　送料：E
通販番号：ZS-03



チチ&ネネテレカ
価格1200円　送料：E
通販番号：ZS-02



10th記念メルティバインダー
価格1200円　送料：F
通販番号：B-4

10thメルティ

わーい！創刊10周年ありがとうってことで、メルティの記念グッズだよ。10thロゴのゴールドに気合が感じられるよね。このバインダーで、さらにGAMESTの歴史をファイルしておくれ。（限定500）

サイキックフォース

タイトーのニューゲーム、サイキックフォースのきれいどころがさっそくテレカになって登場。最近の読サビは実に反応が早いぞ。ちなみに本誌のサイキッカーズが涙（よだれ）たらして喜んだっていうのは本当の話。



ソニアテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：TA-04



ウェンディテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：TA-03

戦国ブレード



戦国ブレードテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：PK-03



クリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-35



真理テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-34



ゆかりテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-33



タマミテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-32

吉崎観音のゲーム大辞典

な

ナムコクラシックコレクション1.2

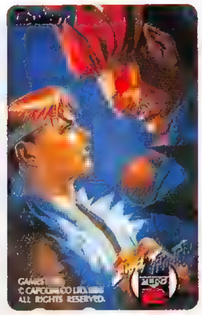




ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円 送料：E
通販番号：C-120



さくらテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-119



ZERO2 ADテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-118

■ビデオ制作担当のマウントだ。割と寝不足だ。さて、ストゼロ2ビデオだが、すこぶる良い出来ばえである。嗚呼、数日間に及ぶ連続技と対戦の収録の日々…。その甲斐あって、ビデオのどこを切っても難易度Zのプレイで溢れ返っちょる。買おうかどうか迷ってるそこのチミ。とりあえず買ってみようか♡

ZERO 2



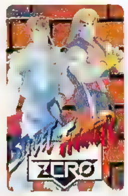
ZERO2ビデオ 価格4800円 送料：H
通販番号：GV-25



ローズテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-106



ナッシュテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-105



隆拳テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-104



ZERO ADテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-103



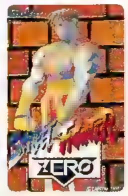
アドン・サガットテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-110



ソドム・バーディテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-109



ZERO春麗テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-108



ガイテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-107



ダンテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-113



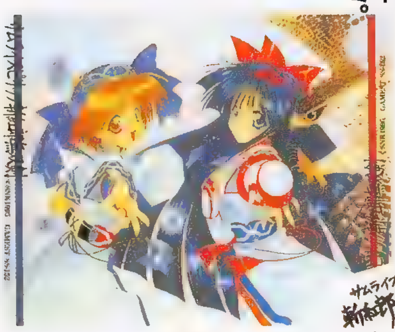
ZEROテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-114



豪鬼テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-112



ベガテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-111



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ナコルル リムルル それかナコ&リムテレカ

チョベリグ!

ナコ&リムテレカ
価格2300円 送料：A
通販番号：SS-152

発売と同時にあっちゅー間に在庫がなくなったナコ&リムテレカ。この売れ行きはゲーメストテレカ史上初めて。まぁこれだけかわいくってゴージャスなら当然か。人生いろいろあるけど、つかれた時はこの二人の笑顔をながめるってのはどぉ？

ゲーメストビデオ



リアルバウト餓狼伝説
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-24



マーヴルスーパーヒーローズ
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-23



鉄拳2
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-22



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-21



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-20



ストリートファイターZERO
価格4800円 送料：H
通販番号：GV-19

ときメモCD COLLECTION



KICA7675　KICA7681　KICA7640　KICA7646

メモラーならばそろえねばならない、ときメモのCD。読サビ初登場が5枚もあるぞ。それにしても、メモラーのコレクター人生に終わりはないのか!?頑張れ全国のメモラーたち!!

もっと!ときメモ　美樹原　愛　5.22NEW!



KICA7654　KICA7662　KICA7664　KICA7665　KICA7666　KICA7667　KICA7668　KICA7683

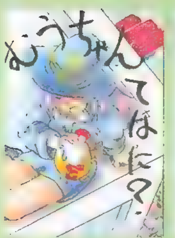


KICA7684　KICA7685　KICA7686　KICA7687　KICA7688　KICA7699　KICA7701　KICA7700

CDタイトル名	価格	送料	通販番号
ときめきメモリアル～オリジナル・ゲーム・サントラ～(2枚組)	3800円	E	KICA7675
ときめきメモリアル　ヴォーカルベストコレクション	4200円	E	KICA7681
CDドラマ　ときめきメモリアル	2800円	E	KICA7640
CDドラマ　ときめきメモリアルパート2～featuring　藤崎詩織～	2800円	E	KICA7646
CDドラマ　ときめきメモリアルパート3～featuring　片桐彩子～	2800円	E	KICA7654
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルJUN～featuring 鏡魅羅～	2800円	E	KICA7662
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルJUL～featuring 虹野沙希～	2800円	E	KICA7664
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルAUG～featuring 清川望～	2800円	E	KICA7665
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルSEP～featuring 朝日奈夕子～	2800円	E	KICA7666
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルOCT～featuring 館林美晴～	2800円	E	KICA7667
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルNOV～featuring 如月未緒～	2800円	E	KICA7668
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルDEC～featuring 古式ゆかり～	2800円	E	KICA7683
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルJAN～featuring 紐緒結奈～	2800円	E	KICA7684
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルFEB～featuring 早乙女好雄～	2800円	E	KICA7685
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルMAR～featuring 早乙女優美～	2800円	E	KICA7686
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルAPR～featuring 伊集院レイ～	2800円	E	KICA7687
ステレオドラマもっと!ときめきメモリアルMAY～featuring 美樹原愛～	2800円	E	KICA7688
ときめきメモリアル　対戦ぱずるだま　オリジナルゲームサントラ	2200円	E	KICA7699
ときめきメモリアル　SOUNDコレクション2	3000円	E	KICA7701
金月　真美　TOKIMEKI	3000円	E	KICA7700

今月のむーちゃん&ゲー太郎

こないだ引っ越しました。都庁が一望できるとこです。んー都会って感じ。しかし、我らの新生活は前途多難の予感…。



(愛知県　日比野くん)
☆むーちゃんてなにだとお!?　ゲーメストのマスコットキャラクターなんだが、本当はなんだろねぇ。



(愛知県　華月　亮さん)
☆秋葉原にならまだ売ってるけど…。名古屋のアメ横は行ってみた?



(埼玉県　かもゆりさん)
☆洋箒に乗ってるのが良いな。



(東京都　李can'tさん?)
☆うん、がんばる。

このコーナーはあなたの感性におまかせして、好き勝手にむーちゃんを描いてもらっちゃおうといったコーナーでもあります。お気楽に投稿してね。

読者サービス部　通信販売　お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送	800円
H	何個でも	(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚 ……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着 ……500円(E)
極パロレボパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点

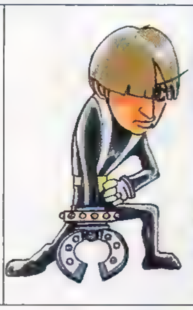


④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒舌戦闘員の叫び



（スーパー経理マンしげるくん）
☆カラオケと特撮とアイドルと…そのほかたくさんの趣味に命を削る、ちょっとお茶目な25歳。

すぽぽぴょーん！みんな調子はどおだい?読サビは絶好調だ。えっ?なぜナニ絶好調かって?そ・れ・はー、くぷぷっー！ナコリムやんけー！それにしても初日完売とは無敵。渋谷の女子高生に聞けばチョベリグってなもんサ！神崎、中山、おくさんを大事にせえよ！はるかちゃんまた会いに行くからねー！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

02 東京 払込取扱票 通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150－4－98420

加入者名 株式会社 新声社 EXPO

※商品名 数

GAMEST EXPO
専用チケット

枚

払込人住所氏名（郵便番号）（住所・氏名にフリガナをふってください）

（電話番号）

裏面の注意事項をお読み下さい。（郵政省）（私製承認東第1337号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 98420 通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 新声社 EXPO

GAMEST EXPO
7/27・28 チケット引換券

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

02 東京 通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150－4－98420

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円

払込人住所氏名（郵便番号）（住所・氏名にフリガナをふってください）

（電話番号）

裏面の注意事項をお読みください（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 98420 通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

ゲ屋瓦板

1996.7.15
瓦板第84号

来たぜ、札幌、みんなよろしく！
オープニングは福袋販売にサイン会など、来るべしべし！

やっほー、メルティでーす。なーんかもー本当にジメジメしててやーねー。梅雨ってんだからまいっちゃうわね。あ、せめてもう少しカラッと晴れてくれたら洗濯物だって…はっーと、とりあえずインフォメ、G、GO－

札幌にゲ屋出現－ 6月22日オープン

さて、長らくお待たせしましたゲ屋4号店こと札幌店がこの度6月22日（土）オープンいたします－今まで行きたくても行けなかった方、通販で甘んじていた方、そんな道内の皆様をすべてひきうけさせていただきます。オープン後もバンバンみんなの意見をおまちしてますよ。住所等は左下のマップを参照して下さい。初日には数量限定の福袋販売などフェアやセールももりだくさん－プライスゲームにも自信あり、です！皆様のご来店を心よりお待ちしてます。

制服ショック－僕たちはどこへ行くのか!?

コスパ、と言えばきらめき学園制服が大人気よね。でも、今度は何とアレが発売されるんだってー!?

●新世紀エヴァンゲリオン
第3新東京市立第壱中学校制服
S・M・L・XL¥29800

●ストZERO2
さくらコスチューム
S・M・L・XL¥29800

●清華学園高校制服（卒業）
S・M・L・XL¥29800

7月上旬入荷だよ。みんなの予約をまってるよっ－

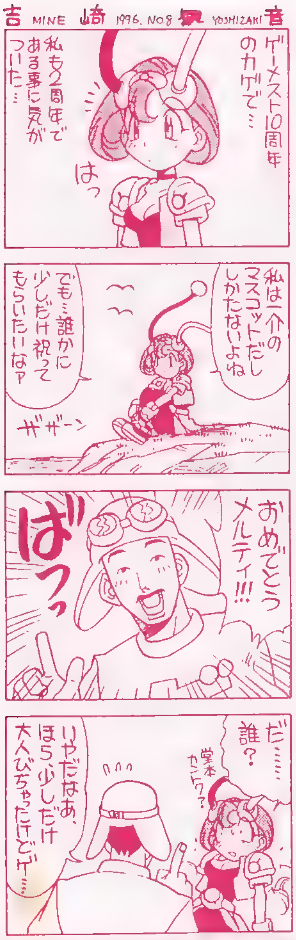
6月下半期のイベントスケジュール

月間イベント	各店おたのしみ！	問い合わせてね
15日（土）	東京	マジカルドロップ2大会
	大阪	サイキックフォース大会
	名古屋	リアルバウト餓狼伝説大会
16日（日）	東京	リアルバウト餓狼伝説大会
	大阪	スーパーストⅡX大会
	名古屋	マーヴルスーパーヒーローズ大会
22日（土）	東京	VF2大会
	大阪	ストZERO2大会
	名古屋	同上
23日（日）	東京	餓狼伝説スペシャル大会
	大阪	VF2大会
	名古屋	サイキックフォース大会
29日（土）	東京	ときメモぱずるだま大会
	大阪	マーヴルスーパーヒーローズ大会
	名古屋	ヴァンパイアハンター大会
	札幌	鷹岬諒先生サイン会
30日（日）	東京	月間イベント決勝大会
	大阪	同上
	名古屋	同上
	札幌	MONDO.恵先生サイン会



1996.5/6 東京店ではマジカルドロップ2大会が行われた。格ゲーなどとは違い、また変わった客層と出会えるので、こういったイベントも楽しいですよ。それはそうと、店員さん、なんか笑いすぎ。

＊全店イベントは2時開始予定となっております。なお、イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。



ゲ屋推薦 CDコレクション⑮



■セガアーケードセレクション
D-RAMリミックス
VACG-84273¥2500（税込み）

D-RAMと言えばパンツァードラグーンのアレンジ等で有名なユニット。今回も玄人をうならせるアレンジを聴かせてくれる。これを機に前衛音楽やテクノポップに興味をもってもおもしろい。SDI、カルテット、ソニック（アーケード版）などの選曲も渋すぎ。発売当時ライターのずる氏が絶賛したのは記憶に新しい。特に1曲目のアウトランは秀逸。

新商品ラインナップ

（6/15～6/30 価格はすべて税込み）

CD

6月21日 ネオジオギャルボーカル集（仮）
▶ポニー ¥2500 ★★★★
マジカルドロップ2
▶ポニー ¥1500 ★★★
ときめきメモリアル サウンドコレクション③
▶キング ¥3000 ★★★
ツインビーパラダイス③vol.1（初回特製シングルCD付き）
▶キング ¥3000 ★★★★★
ミラクルパワー（仮）
▶キング ¥1000 ★★
ストリートファイターZERO2（CD-ROM付き 2枚組）
▶ビクター ¥3200 ★★★★★
ケンカ番長/宮村優子（ZERO2の春麗、ローズ役）
▶ビクター ¥3000 ☆

6月21日 ヴァンパイアハンター ダンスレボリューション
▶ビクター ¥2800 ★
声優グランプリ②（金月真美他）
▶エアーズ ¥3200 ☆

VIDEO・LD

6月21日 闘神伝vol.1（Ⓥ、Ⓛ）
▶ビクター ¥5800
6月28日 同級生2②（Ⓥ、Ⓛ）
▶ピンクパイナップル ¥6800
鉄拳2（PS版）
▶NECアベニュー ¥2300 ★★

ムック・コミック

6月17日 スーパーリアル麻雀PⅥムック
▶新声社 価格未定
6月25日 ギースハワード外伝/天獅子悦也
▶新声社 ¥850 ★★★
KOF'94外伝④/鷹岬諒
▶新声社 ¥550 ★★★★

札幌店よりご挨拶

ゲ屋札幌店が6月22日いよいよオープンとなります。22、23日の両日オープニングセールをおこないます。内容は福袋の販売、その他いろいろ用意しております。

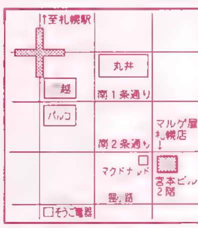
続いて29、30の両日は「K.O.F94外伝」の鷹岬先生の「餓狼SP」のMONDO先生のサイン会となります。それぞれコミックお買いあげ先着100名となりますので、お早めにどうぞ。

ゲ屋からのお知らせ

皆様いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、左のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店に問い合わせください。

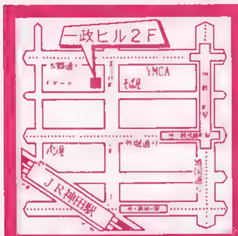
7/15号 ゲームイベント 優先券

●札幌店・7月の定休日8日



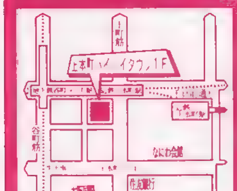
札幌市中央区南二条西1－1
宮本ビル2F
TEL011－233－0238
営業時間 11：00～19：00

●東京店・7月の定休日8日



〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F

●大阪店・7月の定休日8日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
TEL 06－775－9348

●名古屋店・7月の定休日8日



〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
営業時間 11：00～19：00

業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!

基板から大型機まで…

中古安売王 アップル

￥1,000〜￥30,000の基板（一例）

ギャルズパニックII	ドンデンラバー	ネオジオマザーボード
湾岸戦争（ロム）	NAM-1975	ファイナルアーチ（ロム）
がんばれギンくん	バーニングフォース	ななめでまじっく！
スーパーマン	天地を喰らう	ヴァンパイアハンター（ロム）
ぷるるん	ぷよぷよ	キャプテンコマンドー
サムスピ斬紅郎無双剣	クイズ365	エクストリームダウンヒル
ソニックウイングス3	STV用ロム	ネオジオソフト各種



●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。

新品ラバー筐体（25インチモニター）
→140,000円（送料・税別）

￥31,000以上の基板（一例）

闘神伝2	首領蜂	スーパースラムズ
雷電2	ワンダー3	リアルバウト餓狼伝説
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	沙羅曼蛇2	鉄拳2 Ver.B
ギャルズパニック3	マジカルドロッププラス	マーヴルスーパーヒーローズ
サンドアール	プロ麻雀 極S（ロム）	ソウルエッジ
ウルトラ警備隊	ストライカー1945	F3マザーPCB
エンジェルキッス	アイドル雀士スーチーパイ2	戦球
ナムコクラシックVol.1	オセロダービー	ダライアス外伝

スーパーワールドスタジアム'96、ゼビウス3D/G予約中

中古ラバー筐体（25又は26インチ）￥95,000（送料・税別）

●パネル付（ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。） ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

とにかくTELだ！

定休日	受付	AM9〜PM12
日曜・祝日	時間	PM1〜PM6

→ご注文は必ず電話でお願いします。
●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。
チェックはすぐに行って下さい

→割引券をもらって得しちゃおう！
中古基板3万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。

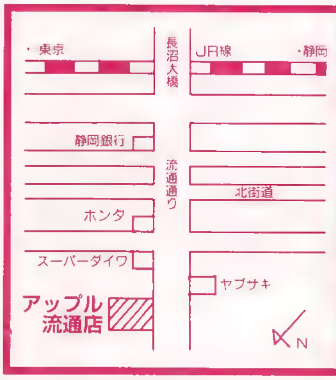


中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるョ

通信販売をご利用ください

資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。
※大型機カタログあります。¥270切手同封、「大型機カタログ希望」と明記の上下記まで。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601㈹
直通（土・日はこちらへ）030-30-73732
FAX.054-248-0384



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀・すごい!
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

TAMAYA特選おすすめセット！
ストZERO2、カプコンCPがさらに安くなりました。

ストZERO2スーパーベガセット

ストZERO2
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥256,000（送料・税込）

初回¥24,692　¥24,100×11回
〃　¥14,604　¥13,100×23回
〃　¥11,396　¥ 9,300×35回

ストZERO2シグマセット

ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥252,000（送料・税込）

初回¥24,564　¥23,700×11回
〃　¥14,200　¥12,900×23回
〃　¥ 9,632　¥ 9,200×35回

ストZERO2バナカスタムセット

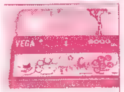
ストZERO2
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥226,000（送料・税込）

初回¥21,532　¥21,300×11回
〃　¥12,084　¥11,600×23回
〃　¥10,416　¥ 8,200×35回

ストZERO2ボードマスターセット

ストZERO2
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥243,000（送料・税込）

初回¥23,176　¥22,900×11回
〃　¥14,662　¥12,400×23回
〃　¥11,788　¥ 8,800×35回

お買得!!ストZERO2スーパーベガセット

ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥218,000（送料・税込）

初回¥21,276　¥20,500×11回
〃　¥11,412　¥11,200×23回
〃　¥10,388　¥ 7,700×35回

お買得!!ストZERO2シグマセット

ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード、
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥214,000（送料・税込）

初回¥21,148　¥20,100×11回
〃　¥11,076　¥11,000×23回
〃　¥ 8,624　¥ 7,800×35回

お買得!!ストZERO2バナカスタムセット

ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥186,000（送料・税込）

初回¥18,052　¥17,500×11回
〃　¥11,024　¥ 9,500×23回
〃　¥10,276　¥ 6,700×35回

お買得!!ストZERO2ボードマスターセット

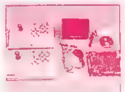
ストZERO2(ロム・新品)
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥206,000（送料・税込）

初回¥19,792　¥19,400×11回
〃　¥12,704　¥10,500×23回
〃　¥ 8,596　¥ 7,500×35回

ソウルエッジ(N Ver.)スーパーベガセット

ソウルエッジ(N Ver)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥307,000（送料・税込）

初回¥29,624　¥28,900×11回
〃　¥17,738　¥15,700×23回
〃　¥12,012　¥11,200×35回

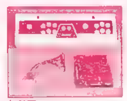
ソウルエッジ(N Ver.)シグマセット

ソウルエッジ(N Ver)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥302,000（送料・税込）

初回¥29,464　¥28,400×11回
〃　¥16,168　¥15,500×23回
〃　¥12,432　¥11,000×35回

ソウルエッジ(N Ver.)バナカスタムセット

ソウルエッジ(N Ver)
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥277,000（送料・税込）

初回¥26,467　¥26,200×11回
〃　¥15,218　¥14,200×23回
〃　¥11,032　¥10,100×35回

ソウルエッジ(N Ver.)ボードマスターセット

ソウルエッジ(N Ver)
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥292,000（送料・税込）

初回¥28,044　¥27,500×11回
〃　¥15,328　¥15,000×23回
〃　¥13,272　¥10,600×35回

忍者マスターズスーパーベガセット

忍者マスターズ
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥215,000（送料・税込）

初回¥21,180　¥20,200×11回
〃　¥12,310　¥11,000×23回
〃　¥ 9,940　¥ 7,800×35回

忍者マスターズシグマセット

忍者マスターズ
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000（送料・税込）

初回¥19,888　¥19,700×11回
〃　¥11,806　¥10,700×23回
〃　¥ 9,044　¥ 7,600×35回

忍者マスターズバナカスタムセット

忍者マスターズ
MV-1AF
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000（送料・税込）

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃　¥10,688　¥ 9,300×23回
〃　¥ 8,512　¥ 6,600×35回

忍者マスターズボードマスターセット

忍者マスターズ
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000（送料・税込）

初回¥19,632　¥18,900×11回
〃　¥11,134　¥10,300×23回
〃　¥ 9,016　¥ 7,300×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800(新発売)
通販特価¥27,700（代引、送料・税込）

21P3チャンネルセレクター¥4,500
21P4チャンネルセレクター¥5,000

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD(PS・サターン用アダプター付) ¥14,500

21P3チャンネルセレクター　¥4,500
21P4チャンネルセレクター　¥5,000

スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV45X・35X、FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khz モニタ

SUPER VEGA21 特価

サターン用コード　¥8,000
プレイステーション用コード　¥8,000

シグマセット
AV-5000
Σ8000ターボ　特価

サターン用コード　¥4,000
プレイステーション用コード　¥4,000
スーパーファミコン用コード　¥4,000

バーチャファイター2(中古) ¥450,000

他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。

カプコンQ-グランダム25(中古) ¥118,000

ストZERO2組込　¥290,000
鉄拳2組込　¥300,000
Vハンター組込　¥175,000
ストZERO(古)組込　¥175,000
ソウルエッジ組込　¥350,000
分割払いが出来ます。
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

セガアストロシティ ファイティングバイパーズ組込 ¥420,000


セガニューアストロシティ(新品) ¥250,000

通販特価¥235,000（2L12Bパ付・税込）
ストZERO2組込　¥385,000
龍虎の拳外伝組込　¥389,500
ソウルエッジ組込　¥480,000
ストZERO組込　¥290,000
鉄拳2(古)組込　¥420,000
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

特選格安基板

今回の目玉
悪魔城ドラキュラ	¥75,000
スラップショット	¥5,000
奇々怪界	¥3,000
マーヴル・スーパーヒーローズ（ロム）	¥25,000
ヘビーメタル	¥18,000
ハイパーオリンピック（H付）	¥10,000
レイフォース	¥35,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥15,000
サイドアーム	¥8,000
空手道	¥5,000
1943	¥12,000
妖獣伝	¥5,000
マジカルドロップ	¥8,000
忍者くん	¥15,000
ナムコクラシックVol.1	¥28,000
ザ・キングオブファイターズ'95	¥10,000
テラフォース	¥8,000
バブルボブル	¥20,000

カプコン
ストⅡダッシュ	¥4,000
ストⅡダッシュターボ	¥5,000
X-MEN（ロム）	¥20,000
ストZERO（ロム）	¥12,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥5,000
戦場の狼	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥12,000
1942	¥12,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	¥18,000
F1ドリーム	¥3,000
ブラックドラゴン	¥18,000

ナムコ
アウトフォクシーズ	¥38,000
アサルト（ロム）	¥55,000
インディアナジョーンズ	¥38,000
F/A	¥12,000
ギャプラス	¥25,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥10,000
ゼビウス	¥25,000
ソウルエッジ	¥95,000
スプラッターハウス	¥30,000
タンクフォース	¥8,000
デンジャラスシード（ロム）	¥12,000
ドラゴンスピリット（ロム）	¥30,000
ドラゴンセイバー（ロム）	¥28,000
バーニングフォース（ロム）	¥25,000
パックマニア（ロム）	¥25,000
パックランド	¥55,000
マーベルランド（ロム）	¥25,000
未来忍者（ロム）	¥30,000
モトス	¥55,000

コナミ
エイリアンズ	¥20,000
グリーンベレー	¥8,000
沙羅曼蛇2	¥78,000
サプライズアタック	¥15,000
サンダークロス	¥18,000
サッカースーパースターズ	¥85,000
スラムダンク	¥35,000
タイムパイロット	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥8,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	¥3,000
トライゴン	¥12,000
ドラグーンマイト（ロム）	¥5,000
パロディウスだ！	¥8,000
パンクショット	¥3,000
ビットファイター	¥10,000
ファイナライザー	¥12,000

ロードファイター	¥8,000
Mr.五右衛門	¥12,000

タイトー
インセクターX	¥5,000
究極タイガーⅡ	¥8,000
干支物語	¥5,000
ジャングルキング	¥25,000
スーパーマン	¥18,000
スパイナルブレイカー	¥3,000
タイガーヘリ	¥5,000
達人	¥5,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥5,000
ヒットジアイス	¥12,000
フェニックス	¥25,000
フライングシャーク	¥5,000
マスターオブウェポン	¥5,000
リングファイター	¥3,000
ルナーク（ロム）	¥2,000
ワードナの森	¥5,000

ジャレコ
伊賀忍術伝（ロム）	¥5,000
エクセリオン	¥8,000
ゲーム天国	¥68,000
ロードオブキング（ロム）	¥2,000
実力プロ野球	¥1,000
ソルダム	¥5,000
マジカルエラーを探せ	¥5,000

アイレム
エアデュエル	¥5,000
イメージファイト	¥8,000
ぐっすんおよよ	¥8,000
四川省	¥3,000
スパルタンX	¥15,000
ドラゴンブリード	¥5,000
10ヤードファイト	¥3,000
ロードランナー魔神の復活	¥15,000

データイースト
ウルフファング	¥38,000
空牙	¥10,000
カルノフ	¥12,000
コブラコマンド	¥5,000
ファイティングファンタジー	¥8,000
サンダーゾーン	¥12,000
トライアウト	¥2,000
マジカルドロップ	¥8,000

セガ
イチダントアール	¥10,000
忍	¥8,000
スタックコラムス	¥2,000
タントアール	¥3,000
青春スキャンダル	¥18,000
チョップリフター	¥15,000
登竜門	¥8,000
モンスターレア	¥12,000
ファイティングバイパーズ	¥250,000

その他
スペランカー2	¥12,000
サンダークロス	¥20,000
B-ウイング	¥18,000
モモコ120%	¥58,000
ASO	¥15,000
バッグン	¥25,000
シュマイザーロボ	¥12,000
ジョイフルロード	¥25,000
ななめでまじっく！	¥3,000
ファイアートラップ	¥10,000
ダブルドラゴン	¥2,000

新製品
スーパーパズルファイターⅡX(ロム)	¥119,000
忍者マスターズ(ネオジオソフト)	¥98,000
ラストブロンクス(セガモデル2)	未定
ソウルエッジ(New Ver.)	¥238,000
デカスリート(セガST-V)	¥178,000

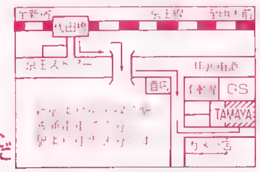
他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休



★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！

秋葉原の名所となりつつある TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原
～レトロゲームフロア掲示板～

7F「リクエストレトロゲームフロア」 ほんの一部を紹介します!(6/1～8/31まで)

シティコネクション
子連れ狼
ホッピングマッピー
怒
究極戦隊ダダンダーン
闘いの挽歌
リブルラブル
DDクルー
ミュータントナイト
アッポー
天地を喰らう
スプラッターハウス
大魔界村
ディグダグⅡ
戦場の狼
(内容は変わることがあります)

リクエスト受付中！
引き続きリクエストの方も受け付けています。あなたの思い入れをそえて「リクエスト係」まで。

6F レトロゲームフロア

ルパン3世
タイムパイロット
イーアルカンフー
クラッシュローラー
リバーパトロール
ムーンクレスタ
サイバリオン
ジャングルキング
ジャンプバグ
スカイキッド
ドルアーガの塔
魔界村
ガンスモーク
アテナ
エグゼドエグゼス
サスケVSコマンダー
クレイジークライマー
ロストワールド
スターフォース
バーニンラバー
源平討魔伝
サンダークロス
メトロクロス
スパルタンX

5F レトロゲームフロア

ファンタジーゾーン
恋のホットロック
サイコソルジャー
ストリートファイター
ワンダー3
ウィロー
沙羅曼蛇
ストライダー飛竜
イシターの復活
ワルキューレの伝説
アサルト
ドラゴンスピリット
プラスアルファー
ゲイングランド
悪魔城ドラキュラ
R-TYPE
グラディウスⅡ
バッグン(スペシャルVer.)
コットン
エリア88
ライフフォース
トリオ・ザ・パンチ
ベラボーマン
ガンフロンティア
オーダイン
ドラゴンセイバー

「ときメモグッズ情報」
7月にマグカップ再入荷決定！
第3弾も入荷予定!!

「ゲーム大会情報」
6月16日ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

トライアミューズメントタワー
住所■〒101 東京都千代田区外神田4-3-10
TEL&FAX■03-5295-2345 営業時間■AM10:00～PM10:00

ARCADE GAME SHOP
マニアにうれしい、初心者にやさしい アーケード基板ショップ

今月のおすすめ基板
●ミサイルコマンド(パネル付き)
●アサルト(パネル付き)
●怒号層圏(パネル付き)
●サイコソルジャー
●アルティミットエコロジー
●D&Dシャドーオーバーミスタラ

買取り強化月間
どこよりも高く買取ります。
まずはお電話で！

日本信販トライカード《入会申し込み受付中》
カードもつかえるので、
らくらくショッピング！

コントロールBOX

シグマ電子

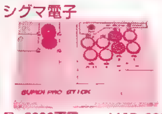
AV-5000 ¥26,000

KIC

パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会

SUPER VEGA21 ¥特価

シグマ電子

Σ-8000TB ¥15,800

KIC

パナツインロング ¥38,000

ハッピー商会

VEGA9000DX ¥53,000

アップスキャンコンバーター

XRGB-1 ¥特価

麻雀パネル

どのコントロールBOXにも取付可。 ¥7,000

ハッピー商会

VEGA9000DX ¥27,000
(オリジナルパネル) (特価)

コントロールBOXとゲーム基板をいっしょにお買いあげの方には、値引きいたします。

筐体も扱ってます
東京近郊ならばトライスタッフが直接お届け!

セガ

エアロシティ ¥70,000～

エス・エヌ・ケイ

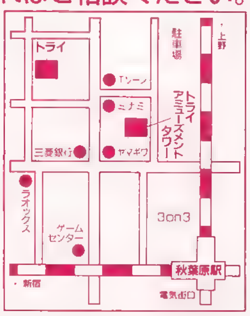
ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥140,000

アイレム

マドンナ ¥100,000

その他、お探しの筐体があればご相談ください。

株式会社
トライ
住所■〒101 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL■03-5295-0667
FAX■03-5295-1958
営業時間■AM10:00～PM8:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)



皆様に親しまれて15年! 15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
サンダーブラスター 10K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板(FM音源) 18K
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
F, H, ダイナマイト・WHIIJE T・ガンガン行進曲・ガロウIII 3
パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
300円より 各種あります。

カプコン
クイズ三国志・殿様の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
サイドアーム・虎への道 各10K
ストリートファイター 18K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
天地を喰らう 38K
キャプテンコマンド 15K
キングofドラゴン 12K
ウイロー 48K
戦場の狼 II 15K
エリア 88 48K
ヴァンパイアハンター 特価
エイリアンVSプレデター 特価
SF ゼロ 特価
CPII 各種 大特価

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 3K
達人 5K
達人王 15K

コナミ
ヘクソイン 5K
バンクショット 3K
新入社員とおる君 10K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 35K
パロディウスだ 6K
スーパー亀忍者(TMNT) 8K
スクランブル 18K
ファイナライザー・ブーヤン他各8K
サーカスチャーリー 10K
出たなツインビー 10K
ローラーゲームス 5K
極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずるだま ロムボード 各2K

ジャレコ
E. D. F. 8K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
エクセリオン 5K
プラスアルファ 35K

セガ
配子ちゃん藩荘 H付 10K
時の戦士・ザクソン 各10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
コラムス 3K
コラムス2・タントアール 各2K
テトリス 3K
オーライル・タフターフ 各5K
シャドーダンサー 8K
デディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールII 38K
バーニングライバル 15K
スパイダーマン 15K
バーチャファイター 15K
(制御盤+コン専用ハーネス付)

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 25K
アルペンスキー 25K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
ハレーズコメット 12K
ジョリージョガー 38K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K

スラップファイト 5K
ヒットジアイス 3K
ドクタートッペルの大冒険 5K
マスターオブウエポン 8K
女三四郎 18K
究極タイガー 8K
アラビアンマジック 15K
ライトブリンガー 25K
グリッドシーカー 22K
レイフォース 35K
リングレイジ 10K
モータルコンバット 10K

F-2 マザーボード別
ブリルラ 48K
メタルブラック 38K
ガンフロンティア 35K
ミズバク大冒険 10K
キャメルトライ センサー付12K
MJ-12・ダイノレックス各7K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 4K(大基板)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 10K
エレベーターActリターン 6K
バブルシンフォニー 3K
他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道 10K
カルノフ 15K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ファイティングファンタジー 10K
ダークシール 12K
ワンダープラネット 8K
アクトフェンサー 8K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ(連珠) 5K

UPL
シュトラール 10K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 12K
アトミックロボキット 8K

新品(箱入)
スラップショウト 5K
呑嗣舎 II 7K
くっすんおよよ 5K
連珠貴族(五目並べ) 5K
ブレイガールII 5K
※Iのロムキット 付
アースジョーカー 7K
ロンロン 10K

テクモ
忍者龍剣伝 5K
スーパーピンボールアクション 5K
シルクワーム 5K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K

ナムコ
パックマニア 15K
ロンパーズ 20K
ブレイザー 20K
メルヘンメイズ 25K
妖怪道中記 12K
ワルキューレの伝説 38K
リブルラブル 28K
ギャプラス 28K
ドラゴンバスター 38K
コズモギャングザパズル 5K
ドラゴンセイバー 35K
ニューマンアスレティック 10K
アサルトパネル、+ロム付 58K
ゼビウス 18K
ディグダグ(赤黒アタリ製) 8K
ラリーX赤黒MIDWAY 15K
ギャラガ 15K
パックマン(c) 10K
パックギャル 12K
ドルアーガの塔 38K
ギャラクシアン(c) PH 10K

ユニバーサル
Mr. Do! vsユニコーン 12K
Mr. Do! ワイルドライド 15K
ジャンピングジャック 18K

その他
サボテンボンバース 12K
五月陣戦 8K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ボラックス・干支物語 各3K
SDガンダム 2K
スパイナルブレイカーズ 2K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K

その他
ファイアーバード(c) 18K
クレージコング 12K
戦国エース 18K
レッド UFO 25K
アグレス・サダリ 各5K

一場品・逸品一
シルバーランド 38K
パーティ 20K
ポレンチ 28K
スカイアーミー 58K
Qバート 58K
タイムアタッカー 15K
(ブロックゲーム モノクロ)

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀ファイター, ビタミンC, 人霊界, 大予言, ねるとん紳麻団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 各2K トリプルウォーズ, コミック劇場, クラブ90, サーキットの女豹, 華の舞, 舞技花 3K
スーチーパイ 8K, スーパー0禁版 15K, SリアルIII 15K, SリアルIV 10K, SリアルV 20K

大型筐体の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT, ロム付 38K
アフターバーナー II セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースII (a) 25KO
ストライクファイター セガ (a) 28KO
ウイニングラン91 ナムコ (a) 15KO
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a) 48KO
スターブレード ナムコ V21(a) 48KO
エアーコンバット ナムコ V21(a) 48KO
ソルバルウ ナムコ V21(a) 48K
ナイトストライカー タイトー 38KO
ギャラクティックストーム 38KO
スーパーモナコGP セガ (a) 10K
ウォーリァブレード(〃) タイトー 10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 | COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター) +JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)。

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

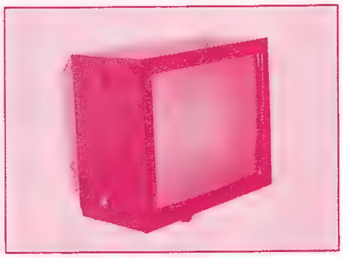
■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇TAXAN 25インチ、ブラックフェイス スクエアブラウン管 15.24KHz 自動切替
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

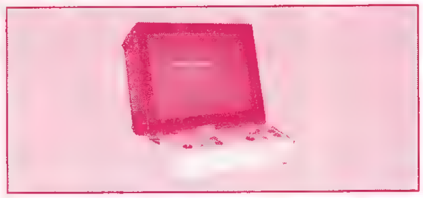
15THフェア特価 ¥68,000 (税、送料別)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典
M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

分割払いも利用できます。

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払 初回 ¥6,576 以降 ¥6,400×11回	12回払 初回 ¥8,220 以降 ¥8,000×11回





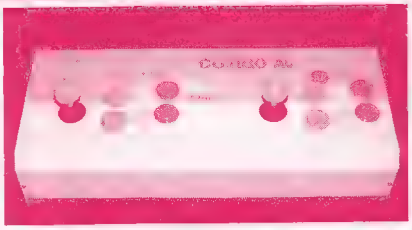
驚異のシンクロ連射 / 新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- 2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
- 高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- 電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
- 保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- タテ, ヨコ画面のコントロール制御の切換
- 1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました.



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます,
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862 863等も高画質でゲームがプレイできます.

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
- Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
- VRタイプ(上記両方対応)…………… ¥33,000

ショールームオープン

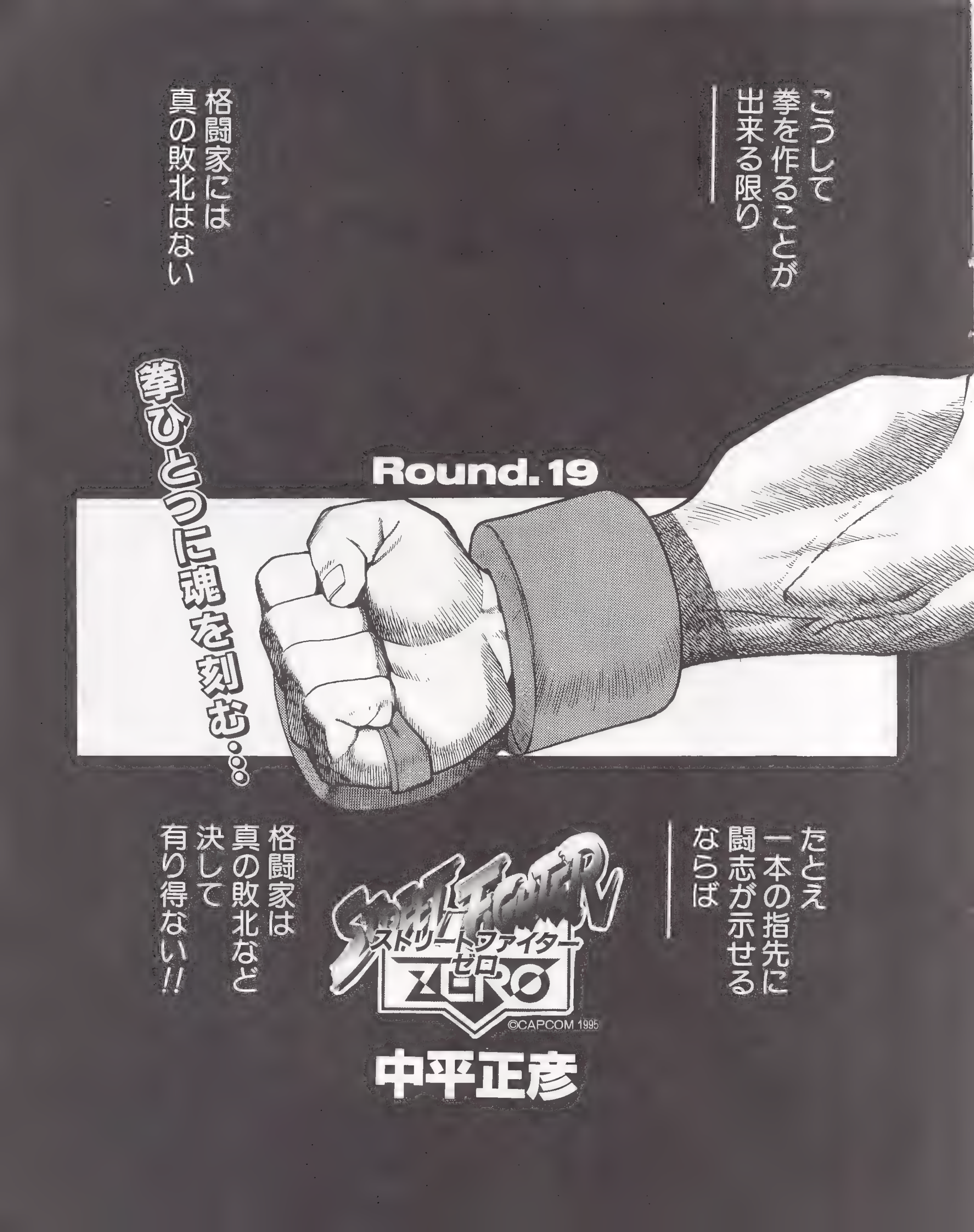
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047



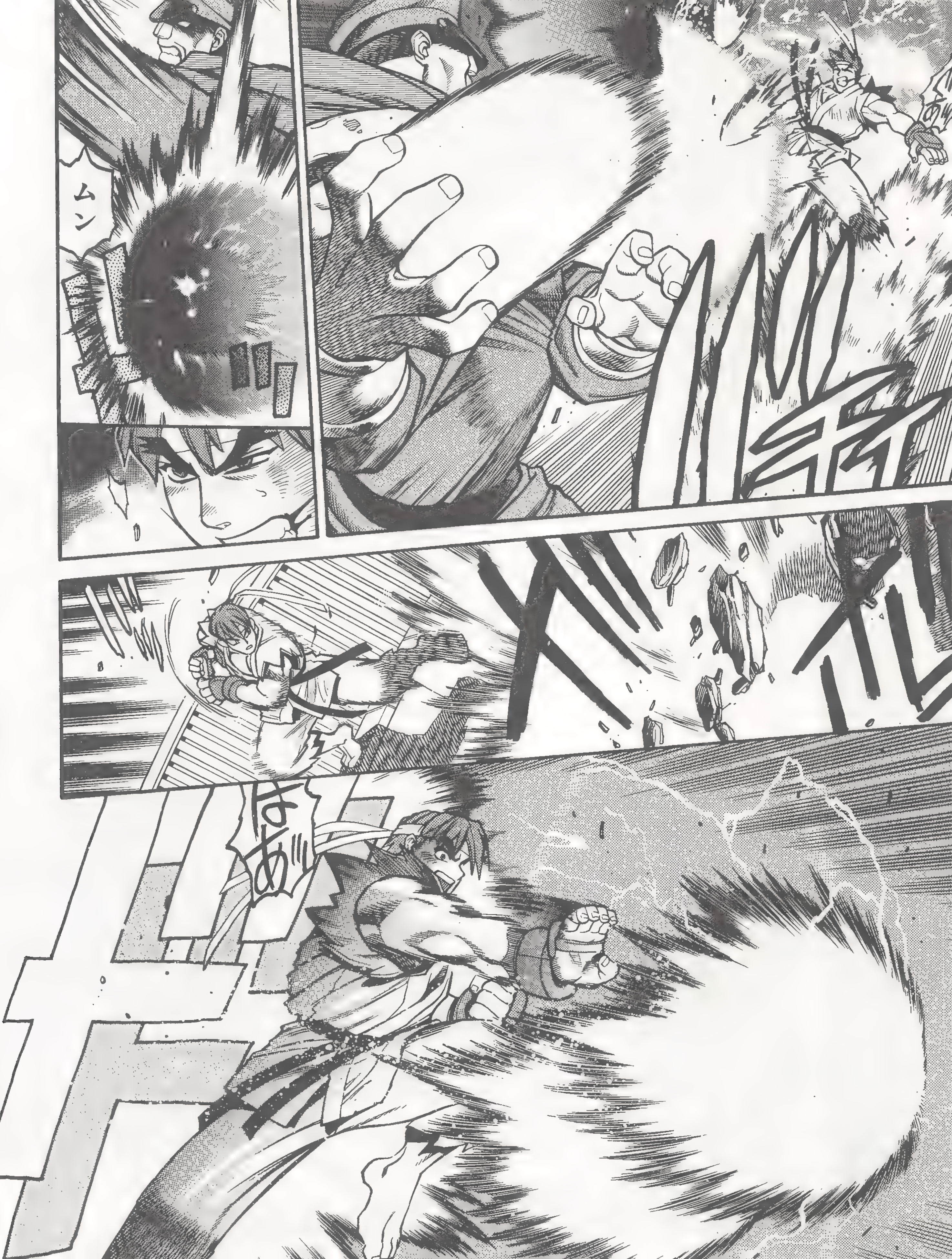
こうして拳を作ることが出来る限り
格闘家には真の敗北はない
拳ひとつに魂を刻む…
Round. 19
たとえ一本の指先に闘志が示せるならば
格闘家は真の敗北など決して有り得ない!!
STREET FIGHTER ストリートファイター ZERO ゼロ
©CAPCOM 1995
中平正彦


ハム〜〜〜〜〜ウ!!!
この期に及んでなお格闘家として拳を作るというのか!!


見事な意志ッ!! 天晴なこだわりよ!!! そうでなくては倒しがいもない!!!


ねえ…
これって超
やばいって〜〜〜
逃げないと
やばいよ〜〜〜
う…
うん…
遊びは
ここ迄だ…
我が使命に
従い
全力を以って
相手しよう
ムウアーァ
万物に
等しく
完全なる
敗北を
もたらす…
それこそが
我が使命よ!!
……
……!




あ
ムン
はあ


我が力に
応えるがごとく
己の力も
成長してゆく…
格闘家とは
面白い輩よ！
ムハッハ!!
見違えたぞ
小童〜〜〜!!
すごい…
こんなの
今まで
見たことないよ
これこそが
真剣勝負!!!
麻雀
東東


くそ…
まるで
効かんぞ!!
ド!!
きッ…
貴様達は……!!
ハリアー…
米軍機が
なぜ?
国籍不明機
です!!
低空でレーダーを
かいくぐって
来た模様!!
ええい
何でもいい
早く撃ち
墜とせ!!
II KASEN NA HARRIER DE GOMEN.
R-21


ひいっ
うわあああ
な…何てことを！やり過ぎよナッシュ！
これしきで墜ちるものか！乗り込むぞ春麗！
お…おのれ犬ども!!
銃は
要らない


SUMMER SAULT!
……!
あ…
ポク
ゴメンねっ♪
ベガは？
地上でリュウと闘ってるらしい！
リュウが…!?
この際だ…ベガは彼に任せよう
ブリッジは俺が抑えておく春麗 キミは父上の捜索を！

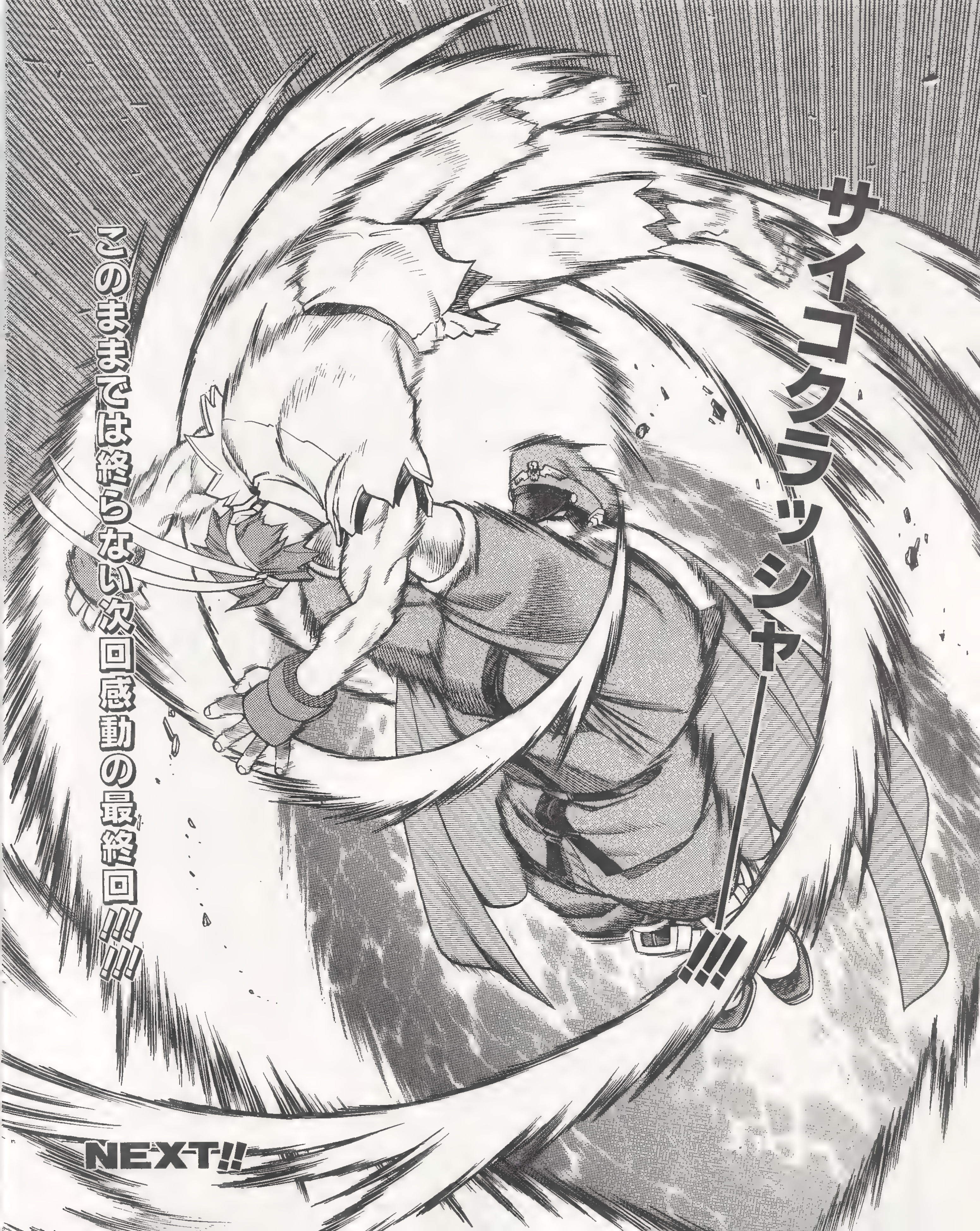

だったら私は「シャドルー」に関する情報を集めるわ!!
この移動要塞だって氷山の一角にすぎないもの！
ここは任せるわナッシュ！
おい…
そ…それはそうだが…
本心ではまっ先に父親を捜したいだろうに…
子供に見えるがどうして立派な刑事じゃないか
リュウがベガと闘っている――!!!
いつだってリュウは格闘家としてまっすぐに闘って来た！
いい人悪い人…親友！
リュウの内面に巣喰う「殺意の波動」と!!
そして今ベガと闘っている!!!
侵入者だ撃て!!!
私だって負けてられない!!!


天昇
ガッ
ガッ
ガッ
ガッ
ガッ
ズ
……
ド
チャ
は
わあ
はッ
は～～～あ!!


私だって
リュウと同じ様に
インターポールの
刑事として
「シャドルー」と
闘う!!
パパ……
どこかで私を
見ていて!!
フハハハハ!!!
楽しいッ!!!
楽しいぞ〜〜〜!!!
何度やっても
波動拳は
効かないのか…
だがいくら
ベガが超人的でも
身体は生身の人間!!
接近戦に
持ち込めば
——…
!!!…


!?
いける…!!!
…ふ
ガ!!
フハハ… サガットと貴様… よく似ておるわ!!
ぐっ… サガットに会ったのか……
「サイコパワー」だと?
ドドドド
我が私兵となれば貴様が想像もつかぬ力をさずけてやる!
来い サガット!! 我が元に!!


くだらんな…
俺には俺だけの力で倒さねばならぬ男が居る！
一度破れたとはいえ俺は「帝王」だ!! 誰の手助けも無用だ!!
サガットが俺のことを……!!
サガットといい貴様といい… 格闘家とはどこまでもまっすぐな連中だ…
愚かしい程にな！
何だと…？
愚かしいと言ったのだ!!!
なぜなら貴奴の待つ男リュウはここで死ぬのだからな～～～!!!


サイコクラッシャ――!!!
このままでは終らない次回感動の最終回!!!!!
NEXT!!

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説３の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編　～紅い月の魔女～　定価570円
- ストリートファイターII（外伝）ウルティメット・タワーズII　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク1　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編　～終わらない春～　定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

速攻生徒会②　小川雅史　定価500円	冊
極上パロディウス　岩尾奈美恵　定価850円	冊
コンティニュー？　ひさの瑠珈　定価680円	冊
ヴァンパイアハンター４コマ　定価580円	冊
龍虎の拳2②　天獅子悦也　定価680円	冊
カプコン美少女戦士コミック　アンソロジー②　定価780円	冊
キャプテンコマンドー②　戸橋ことみ　定価850円	冊
ワールドヒーローズ2④　雑君保プ　定価850円	冊
KOF'95　4コマ決定版　定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミック　アンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミック　アンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版　定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
ストリートファイターZERO　中平正彦　定価550円	冊
出たな！ツインビー③　吉崎観音　定価850円	冊
侍魂　斬紅郎無双剣　4コマ決定版　定価580円	冊
スーパーストリートファイターII X外伝　伊藤真美　定価850円	冊
ギース・ハワード外伝　天獅子悦也　定価850円	冊
KOF'94外伝④　鷹岬諒　定価550円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑥　定価580円	冊
サムライスピリッツコミック　アンソロジー　定価780円	冊
餓狼伝説スペシャル①　MONDO秀　定価980円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆7月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト７月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、164ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは６月29日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ゼビウス3D／Gスコアアタック申請用紙

スコア		PTS	
	月　日	達成	
エリア		備考（残機）	

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイント、感想など	

店長	印

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターⅡX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL（　）
FAX（　）

部数	冊
条件	書名
担当者	
回	巻
定価	

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社

「ゼビウス3D／G」
スコアアタックキャンペーン係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
(ふりがな) ご住所　□□□-□□ ※都道府県	

①小学（　　）年　②中学（　　）年
③高校（　　）年　④大学（　　）年
⑤社会人　⑥その他（　　　）

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（7月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　） ※都道府県	

①小学（　　）年　②中学（　　）年
③高校（　　）年　④大学（　　）年
⑤社会人　⑥その他（　　　）

ご希望の賞品名とその番号		

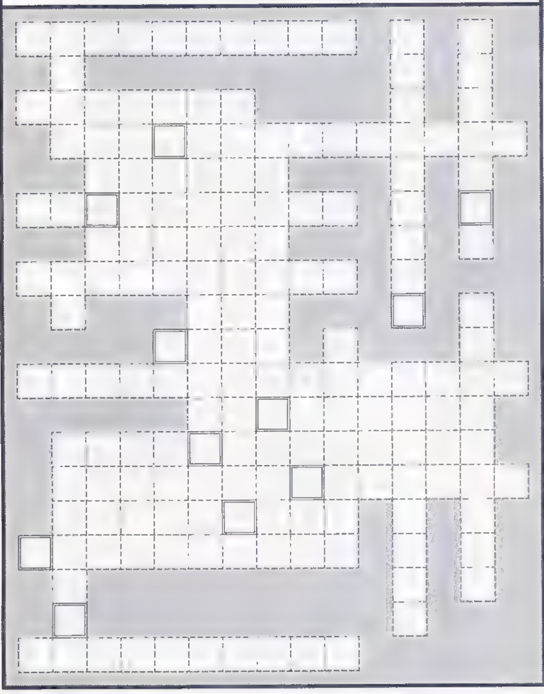
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4その他

※の部分は○でお囲みください

スケルトンパズルNo.11

出題：APAPA

スケルトンNo.11 問題



前回の変則スケルトンに続き、今回もちょっと変則的。またもやマスが不完全なままなのだ。
書かれていないマスの線を考えながら解くのだぞ。

解き方

ゲーム名群にあるゲーム名を、まず初めは文字数を基準に枠に収め、次に、文字数の条件にクロスする部分の文字の条件を加味して、入るゲーム名を次々と決めていきます。ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字と見なし、ゲーム名は余らず、上→下か、左→右の方向にのみ読みます。
しかし、今回はその枠が、だいたいの範囲しか書かれていません。書かれていない部分に枠の線を補いながら解いてください。10マスあるところも信用してはいけません。そこに入るゲーム名は、9文字や7文字かもしれないのです。
そうして、リストにあるすべてのゲーム名が入ったら、二重枠内の文字を並べ替えて、あるゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。が、すべての二重枠に文字が入るとは限りません。
解答は「二重枠中の文字を並べ替えてできるゲーム名」です。
解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『スケルトンNo.11』係あてに送ってください。
正解者の中から、刺股読書し(ももをさしてしょをよむ)て頑張った5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、理論的思考を駆使して解くのだっ!!

(ゲーム名リスト)
・バトルガレッガ
・バーチャコップ
・レッスルウォー
・スパイダーマン
・デザートタンク
・クロスブレイズ
・アレスノツバサ
・レールチェイス
・フロントライン
・タックスキャン
・スーパークイックス
・ミスターバイキング
・サプライズアタック
・クレイジーバルーン
・クイズエイチキュウ
・デイトナユウエスエイ
・バクトツキジュウテイ
・キュウキョクタイガー
・ギャラクシーウォーズ

当選者発表

『スケルトンNo.10』の正答率は、ほぼ100%、正解者難易度アンケートはVH12%、H17%、N24%、E31%、VE11%、無回答5%と、ノーマル寄りイージーという結果。
制作過程で使っていた「パワードリフト」がリストに残っちゃってたなんていうミスがあって、変にやっかいな問題になっちゃってました、ゴメン。でもでも、図は僕の手を離れてからのミスなんよ。
図の意味が分からない～なんて人が多かったけど、あの図は、破線と実線が逆になってたのだ。本見て愕然としたよあたしゃ。

✡当選者✡

PN 迅雷君(長野県)
PN ヨガンテ君(京都府)
PN いずみまつりさん(兵庫県)
PN 金四郎君(鳥取県)
野村一義君(福岡県)

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪
筧洋一君、ハガキの周囲5ミリずつくらいは、印刷に出ない可能性があるので、そこに必要なことが書いてあるハガキは掲載できませんぞ。おおくぼひとみさん、ゲーセンでの失礼な奴のことなんか忘れちゃおう。さるぼぼさん、その旨いカレーと肉じゃが、僕も食べたいよー。勇者の使い手君、でも僕も負けて悔しいときに、ボタン連打くらいはしちゃうなぁ。田崎優香さん、残の字が違うじょ。DーO君、少なくともこのコーナーに関しては、締め切りギリギリに送ると、僕の手元に届かない可能性がわずかに増える分だけ当選確率は下がります。逆に一番初めに届いても、全く意味はありません。だって締め切りが来てから、まとめてハガキ受け取るんだもん。ってとこで、今回はこれまで。ではまた次回のこのコーナーでっ!!

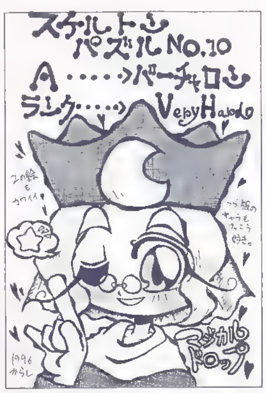
今月の残念賞



PN 奥寺浩君(高知県)㊣
今月のむーちゃん改造ハガキはこれだ。う～ん、これは寝間着？



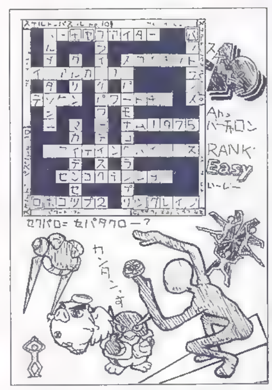
PN かきのたね君(愛知県)㊣
召喚呪文であるな。口調、体の動きなど、高度な修行が必要。



PN からしまざくろう君(千葉県)㊣
プリエステスざます。ハイのほうだろ～か？　学業に燃えるべし。



PN 三国ゆうきさん(岡山県)㊣
一発アイデア。しかし、見てると奥の深い怖さがあってヨイ。



PN ナッシュポテト君(石州県)㊣
というわけで、正解パターンはこうなるのであった。カンタン？

毎度ごひいきに…

ダンスレボリューション Vol.1 ヴァンパイアハンター



1996年6月21日発売
MEMレコード／NEOレーベル
CD：VOCR-5011
価格：¥2800（税込み）

東京パフォーマンスドールなどを手掛けたアレンジャー「HAPPO」とダンスミックスエンジニアとして多くのアルバムを手掛けているC-B-Aのセンスとアレンジが融合した強力なダンスミュージックアルバムが登場！その中身はなんとあのカプコンのゲーム「ヴァンパイアハンター」。モリガン、フェリシア、デミトリ、ドノヴァン、ビシャモン、レイレイのステージ曲をリミックスして収録！

VIRTUAL-ON CYBER TROOPERS OFFICIAL SOUND DATA



1996年5月29日発売
東芝EMI
CD：TYCY-5486
価格：¥2000（税込み）

ロボットアニメファンが泣いて喜ぶゲームが登場！それが「バーチャロン」。自分の意志でバーチャロイドをフィールドにてコントロールし、もう1体のバーチャロイドと戦うというもの！最新のハードを使ったこのゲームの面白さをさらに引き立てるサウンドを収録したCDが今回発売された！その内容は、基板音源をそのままに、高機動アクション同様のアップテンポなサウンド！よりのめり込める？

ストリートファイター ZERO2



1996年6月15日発売
新声社
VHS：GV-25
価格：¥4800（税込み）

ストリートファイターシリーズ最新作「ZERO2」の攻略ビデオ。内容はいつも通りゲーメストライターによるプレイ収録。

今号の新作情報

DISC BOX



するずる

超ハードなスケジュールのゴールデンウィークを越え、週末スキーヤーに戻った私。5月第3週は、山形県の月山にてカザマスキーのキャンプに参加。非常に楽しい3日間を過ごし、第4週もオガサカスキーのキャンプに参加。そして6月第1週の志賀高原フリースキーで一応のシーズン終了へ。1カ月休養後、乗鞍でのスキーへ突入だ！

TOP10 5/1〜5/15㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	8	41	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝オリジナル	PC	PCCB-212	1500円
	2位	—	37	ときめきメモリアル サウンドコレクション2	KR	KICA-7701	3000円
	2位	1	37	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	KR	KICA-7699	1500円
	4位	—	34	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣オリジナル	PC	PCCB-200	1500円
	5位	—	30	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝アレンジ	PC	PCCB-213	2500円
	6位	5	26	速攻生徒会 ドラマCD	KR	KICA-1174	2800円
	6位	—	26	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣アレンジ	PC	KICA-204	2500円
	6位	2	26	沙羅曼蛇2	KR	KICA-7695	2200円
	9位	3	23	ときめきメモリアルAPR.伊集院レイ	KR	KICA-7687	2800円
	9位	—	23	筋属バット一号	TE	TYCY-5491	2800円
ビデオトップ10	1位	3	202	ファイティングバイパーズ	CR	COVC-4724	4800円
	2位	1	97	鉄拳2	SS	GV-22	4800円
	3位	2	79	REALBOUT 餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
	4位	—	70	ザ・キングオブファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	5位	7	44	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	6位	—	35	ザ・キングオブファイターズ'95	PC	PCVP-11740	4800円
	7位	7	26	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	PC	GV-21	4800円
	8位	—	18	バーチャファイター スペシャル	VE	VIVF-013	5800円
	8位	—	18	ストリートファイターZERO	SM	SRVW-1765	4900円
	8位	7	18	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンターテインメント
SM：ソニーミュージックエンターテインメント　TE：東芝EMI　CR：コロムビアレコード
SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

巻き返してトップに龍虎外伝が！これにはちょっとビックリーでもまぁ前回のときメモパワー爆烈がなくなればこうなるのも当然かも。でもまだまだ強い！

9位の筋属バット一号にちょっと注目か。以前この関係、長くいたからねえ。

ビデオ編

鉄拳2のパワーが落ちたところに入ってきたのはファイティングバイパーズ！強力なタイトルがないとはいえ、この順位、ポイントは立派！

圏外からの復活組が多いのも注目すると、SNKものが多い。う〜む、カプコン、どうした？

今号のオススメタイトル

シューティングの名作「ゼビウス」の最新作「ゼビウス3D/G」が登場したが、それを受けて、その間に登場した「ソルバルウ」のCDをオススメしてみたい。

原曲がもともとテクノっぽかったためもあるが、このCDにあるサウンドも当然テクノ風。アレンジャーがテクノユニットのGULTDEP。「なるほどね」とうなずける作品の一つだろう。



ビデオゲーム・グラフティ VOL.8（VE）

CDが「ソルバルウ」ならビデオも！ということで、今回見て！っていう作品は「ソルバルウ」。

テクスチャーマッピングがされていない、モロCG！っていうイメージの強いゲームだけに、ちょっと無機質的。

でもそのすごさに感動した時期もあったんだと思い出話をしてみるのもいいだろう。

上空にいけない、降りられない映像にちょっと酔う？



ソルバルウ（VE）

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第48回

文・四コマ
佐竹雅昭

この長雨のために家の中にいっぱなしで、いや〜んな思いをしている人も多いんじゃないかな。そんなときは気の合う仲間と座談会なんて、かなりいい感じだ。今回の天使は座談会について。その出席者は…。



『がまいたち友の会』

先日、私の携帯電話にある相撲取りから連絡があった。

「佐竹さん、久しぶりにマニアな話をしようよ。日程のほうはいかがですか？」

（ここではある相撲取りの名前を御宅山〝おたくやま〟と名付けておこう）

ズバリ、ストレートな言い方で御宅山は私を誘ってきた。

以前、私と御宅山とは、某雑誌編集部の方に紹介され、その時にゲームやマンガ、ＡＶ等のマニアな話で盛り上がったのがキッカケで友人となった。

相撲取りのイメージからは想像できないくらいに、よく喋り、私が話すことに関して、「勉強になります」を連発しながら、汗を拭く姿に好感を覚えるのであった。

そして、この電話が２回目の誘いだった。

御宅山は相変わらず早口で言った。

「え〜、今回ですね。佐竹さんと同じ趣味の人たちを２名含めまして、座談会と洒落ていきましょうよ。部屋は押さえています」

私は内心思った。

（御宅山だって人のこと言えないぐらいにマニアじゃねぇか）

そう思いながらも私は二つ返事でＯＫした。

どういう訳か、私と趣味が合う人間というのは、共通点がある。

それは自分が知っていることに関して滅茶苦茶自信を持って話をするということだ。

おそらく、今回の座談会に出席する２人もそうだろう。

私は確かな手応えを持って足を運んだのだ。

下北沢。

若者たちやマニアで溢れている街。

私は御宅山のセンスに感心しながら、ある居酒屋の２階へ向かった。

狭い座敷だった。

いや、そこには巨大な御宅山がど〜んと座っていたから、そう見えたのだろう。

「スイマセン。狭いところで」

御宅山は汗だくの顔で、ニッコリ笑いながら言った。

私が席に座ろうとするやいなや、御宅山は残りの二人も紹介せずに喋りだした。

「佐竹さん。今、ちょうど話が盛り上がっていましてね。サラの体はいいねって」

（あぁ、バーチャのことか）

私は半分、呆気に取られながら、御宅山の喋りっぷりに感じた。

「ところで、御宅山。そちらの２人を紹介してくれませんか」

私は話の腰を折るようで、少し気が引けたのだが、早く私と同じ趣味を持つ２人の存在を知りたかった。

「え〜、こちらがゴンザレス藤本さんです。彼はミュ−ジシャンであり、専門はラテンです。そしてこちら骨身さんです。ある大物シンガーのベースを務めているのです」

御宅山はニヤリと笑いながら、私の顔を見たのであった。

（次回へ続く）



（愛知県　尾関秀誉君）

ポエム

わんこそば

ハイ！
オカワリ！
ハイ！
もう一丁！
ハイ！
どうしたの？
ハイ！
ガンバッテ！

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型　空手家　アメリカでの試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて、「甚兵衛Tシャツ」作成した♡

お便り募集中!!　天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社(天)係。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評：APAPA

本の紹介として、より正しく伝わると判断される場合、表紙でなく内容の抜粋掲載をする、というのには賛成意見が多く集まりました。今回も3冊ほどあります。これについての意見を引き続き募集しますので、本の投稿とかかわりなく、ハガキまたは封書でこのコーナーまでご意見を。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月30日発売号締め切りは6月20日、8月30日発売号締め切りは7月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

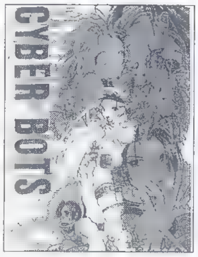
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集と執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

戦え！何を!?人生を!!



BRINKS発行、A5判オフ44頁表紙2色。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「サンタナ×アリエータ気味のキャラ本です。私の腐った愛情を見てください」

ショートギャグ&シリアス&小説。話としては食い足りないのと、ボッツらしさが弱いのが弱点だが、突っ走り方は、他人を巻き込める力がありそう。明るく可愛いアリエータが見たい人は買おう。

（〒350-12　埼玉県日高市武蔵台1-19-13　辻澤藤子G係）

本気泥（マジドロ）

JURASSICS発行、B5判オフ28頁。300円の



無記名小為替＋270円切手にて。

「マジカルドロップに他の好きなゲームを盛り込んだ煩悩まる出しの本。かな」

マジドロギャグ本。勢いがあるのはいい。が、雑なのと雑な演出というのは違う。客観的な視点も持って、作品として本を完成させよう。

（〒849　佐賀県佐賀市若宮3丁目1-88 2F東　湯沢文）

ダッシュ



G・OWARIYA発行、A5判コピー20頁表紙色上質。100円の無記名小為替＋130円切手で。

「マジックユーザーがいっぱいで、ほのぼのです」

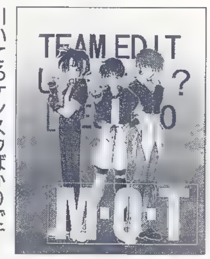
D&D2の1頁ギャグ本。ボリューム不足の感は否めないが、楽しい雰囲気はいい。値段を考えればお薦め。

（〒464　愛知県名古屋市千種区菊坂町2-22-603　成田洋美）

M・O・T

POWER STATION発行、B5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋80円切手×3枚にて。

「暴れん坊将軍京と貧乏クジ



引いてるケンスウばかりです」

日本チーム、京&拳崇&庵チームのギャグ気味本。自信アリアリな京が好き！という人で、絵が気に入れば買い。

（〒980　宮城県仙台市青葉区土樋1-9-6-1　三浦貴子）

ほかほか。



だむだむ弾発行、B5判オフ60頁表紙3色。700円の無記名小為替＋270円切手にて。

「カップリング本ですが、なんかオールキャラっぽいです」

アテナ&拳崇のギャグありシリアスありの本。シリアスで、暴走に至る説得力が不足しているぞ。仲のよい二人のお話が読みたい人は買おう。

（〒004　北海道札幌市豊平区平岡3条3丁目91-4　片岡佳子）

羅刹



無頼庵発行、B5判オフ32頁表紙2色。300円の無記名小為替＋270円切手にて。

「シリアスになりきれない所はありますが、破沙羅好きな人に見てほしくて作りました」

作品はシリアス、周辺はギャグという、破沙羅ファンブック。耽美ノリにも近い。

（〒180　東京都武蔵野市境南町2-8-17-702　井上ゆか）

何卒



いつだってひまわり発行、B5判オフ52頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「服部一家の日常ドタバタホームコメディといった所です」

異常なくらい家族愛の濃い服部一家。愛に溺れたい服部一家ファンのための本。

（〒173　東京都板橋区大山東町32-5-201　八木沢方「いつひま」係）

TWINKLE RAIN



るんるんクエスト発行、A5判オフ20頁。200円の無記名小為替＋190円切手で。

「聖剣伝説3のシャルロットメイン本。ギャグだけです」

1～3頁ギャグ個人誌。テーマが絞れている上、無駄な頁がないので、薄い本ながらしっかり手応えがある。

（〒270　千葉県松戸市常磐平陣屋前6-5　TOP八柱No.2-202　小倉玲）

君が何かを企んでいても



E・Y=E発行、B5判オフ36頁。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「閑丸受け本です。牙神×閑丸、紫ナコルル×閑丸の2本」

まだまだ絵の安定度が低いが、マンガとしての構成は読みやすくできてる。紫ナコ×閑は半端な出来。18禁指定。

（〒869-42　熊本県八代郡鏡町両出1-218-4　不動方　町ヤガレ）

ROMANTIC DANCE



夜来香発行、B5判オフ68頁表紙カラー箔押し。1300円の無記名小為替にて。

「不知火舞が好きな方にこの愛を伝えたい！」

舞×拳崇、舞×アンディ、舞×秦崇秀など。イラストでの頁埋めは減点。技術的にもまだまだ精進を積む必要があるが、好きだという気持ちはわかる。18歳未満は購入禁止。

（〒570　大阪府守口市大枝北町1-19-105　石川方）

伝言板

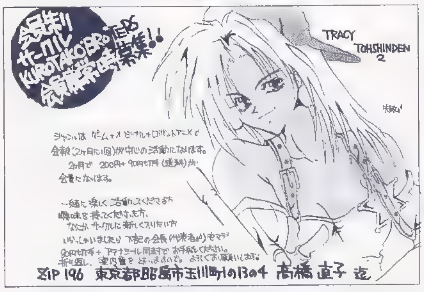
●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ・フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。またハガキの端は印刷に出ないので、端から3ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。





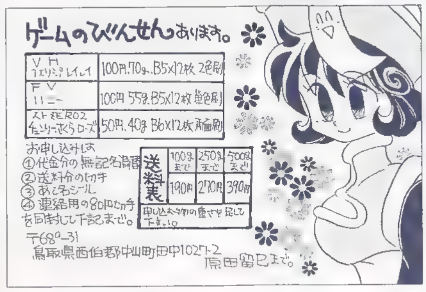


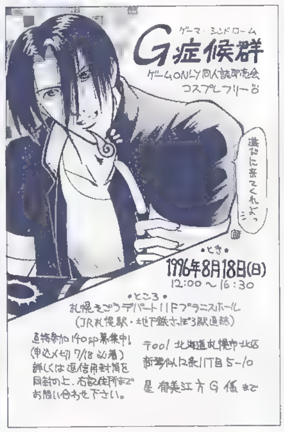














ゲーメストが贈るこの夏最大のイベント「GAMEST E-XPO」開催まであと1カ月チョイ。当日はマニアなゲーマーなら涙モノの作品が数多く出展されるとのこと。行くべし！

MOVIE

格闘ゲーム好きのキミに贈る 映画「ペティキャブ・ドライバー」公開中

格闘アクションものの映画といえば、真っ先に思いつくのがジャッキー・チェンやサモ・ハン・キンポーらで有名な香港映画。スタントなしのアクション・シーンの連続で、最初から最後まで観る者を飽きさせない面白さがあるんだよね。

そんな香港映画にまた面白い作品がひとつ登場した。その名は「ペティキャブ・ドライバー」。89年に香港で公開され大ヒットとなったこの映画が、7年の歳月を経て、ついに日本上陸！

監督はあのサモ・ハン・キンポー。もちろん自ら主演となり、ド派手なアクションを演じている。

ストーリーは、1940年代のマカオを舞台に繰り広げられる。ペティキャブ・ドライバーとは、自転車で人力車を引く車夫たちのこと。彼らが庶民の街の移動の主役として大活躍していた時代に、組合の親分として大忙しの毎日を送る、サモ・ハン演じる主人公タン。彼を中心にめぐる



ペティキャブ・ドライバーとは人力車夫のことをいうんだ。

さまざまなトラブルの数々。あげくの果ては、ギャングの親分を相手に大決闘を演じたりと、まさに全編がスリルとサスペンス、そしてアクションとロマンスと爆笑で埋め尽くされた最高傑作映画なんだ。

しかも注目してほしいのは、なんとバーチャファイターのパイの決め技を実写でやっているシーン。相手を倒して後ろ宙返りし、相手の体の上に落下するダウン攻撃（燕蹴雷撃）が、リアルに再現されているのだ。このほかにも格闘



見よ！この激しいアクションを。さすがはサモ・ハンだね。

ゲームに似たシーンが数多く現れるというから、格闘ゲームファンは要チェックだ！

只今、中野武蔵野ホールにて絶賛上映中。6月21日までの公開なので、残りあとわずかしかない！大急ぎで、劇場に駆けつけよう！

ちなみに、この「ペティキャブ・ドライバー」では、ホームページも開設している。興味のある方はぜひ見てみよう。

●http://www.mmjp.or.jp/ren com/

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

OTHERS

大人のアミューズメント・スポット「ロンゴロンゴ」が関西地区にもオープン！

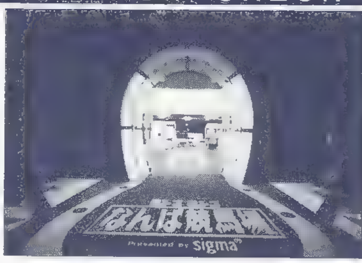
93年10月、株式会社シグマが大人のためのアミューズメントスポットとして渋谷にオープンした「ロンゴロンゴ」。

このお店の最大の特徴は、数十人が一度に競馬の臨場感を楽しめる超巨大競馬ゲームスペースと、そこに隣接する本格派ドリンクコーナー（お酒が飲める）で、渋谷ではちょっとオシャレなゲームスポットとして話題を呼んでいる。昨年4月には銀座店もオープン。こちらも同様に好評を博している。

そんな「ロンゴロンゴ」が遂に関西地区に進出。大阪難波の吉本会館B1Fにオープンすることになった。これでようやく関西の人たちにも、ちょっとアダルトな雰囲気を楽しめる場所が誕生したというところかな。

もちろん目玉の競馬場コースも、場所柄にちなんで「なんば競馬場」と銘打っている。おなじみの実況中継も当然、大阪弁なのかな…（ちょっと興味あり）。

ぼくも渋谷店に1回だけ行



大阪らしく、競馬場の名前もズバリ「なにわ競馬場」。

ったことがあるんだけど、100人近くのお客さんが一斉に楽しめるさまはなかなかのもの。実際に競馬場で馬券買って楽しんでるのにほぼ近い状態だったもんなあ。まさに



見よ！この臨場感。世界最大級の室内競馬場だ。

ゲームマシンによる世界最大級の室内競馬場といった感じだった。この雰囲気は、ぜひゲーメスト読者のみんなにも味わってもらいたい気がする。

大阪店は、渋谷店、銀座店よりも若干広く、110席を用意（シングル席＝30、ペア席＝40）。メダル単価は100円で40枚。ちょっと高く感じてしまうかもしれないけど、そのかわり入場料、席料、時間制限などの制約がないから、余計なこと気にせずに、じっくりと楽しむことができるぞ。

メダルのほうも、フロントでキープしておくことが可能なので、がっぽり稼いでおけば、次に来たときも気軽に楽しめるというわけ。このへんが、ゲームセンターのメダルコーナーと大きく違うところかな。

併設されているドリンクコーナー「馬酔木（あしび）」もなかなかオシャレな造りになっている。嬉しいことに、ウイスキー、ビール、カクテル、ソフトドリンク等約30種類の飲み物が、オール500円とかなりオトクになってるんだ。さすがは大阪、このへんも商売上手だったりする。

ん、待てよ。商売上手といえば、確かこの「ロンゴロンゴ」大阪店がある場所は吉本会館のB1F。

吉本会館…。

そう、実はこの大阪店は、さまざまな面で吉本興業サイドのアドバイスをもとに作られたそうなのだ。エンターテインメントでは実に定評のある吉本興業が絡んでいるとあって、お客を飽きさせないサービスが随所に施されていることは間違いない。

シグマと吉本興業の共同プロジェクトによる「ロンゴロンゴ」大阪店。キミもちょっと背伸びして、大人の雰囲気に酔いしれてみてはいかがかな？



もちろん、通常のゲームコーナーもあるのでご安心を。

NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

OTHERS

インターネット通信講座で、キミもゲーム業界の一員に！

※なお、インターネット・ホームページでも情報提供中。
http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm

コンシューマ、アーケードゲームメーカーとしておなじみの㈱アイマックスが運営する、ゲームクリエイター養成スクール「アイマックスアカデミー」が、このたび、フル・インターネットによるゲームクリエイター養成通信講座を開設することとなった。

この業界初のプロジェクトをより多くのゲームファンに知ってもらおうと、アイマックスではインターネット通信講座の無料受講モニターを募集！

募集人数は10名。資格・条件は一切なし。興味のある方は、官製ハガキに氏名、年齢、住所、連絡先（TEL、FAX）、自己PRと受講についての抱負や希望を書いて、

〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11
アイマックスアカデミー

までお送りください。締め切りは6月29日までの消印有効。

なお、詳しい内容については、アイマックス・アカデミー、TEL 0120(00)3261 までお問い合わせを。

VIDEO

闘神伝、ゲームから飛び出す！

あの闘神伝がついにオリジナルビデオアニメ化！ストーリーはプレステ版闘神伝2の内容を踏襲したものになるとのこと。

主な出演者は以下の通り。エイジ：関智一、カイン：子安武人、エリス：氷上恭子、ソフィア：冬馬由美、デューク：塩沢兼人、ラングー：辻親八、モンド：岸野幸正、ホー：西川幾雄、ガイア：郷里大輔、カオス：立木文彦、ウラヌス：井上喜久子(敬称略)

これだけの豪華なキャストだけど、やっぱり気になるのは氷上エリスの「負けないもん！」かな？(笑)

それは6月21日にBMGビクターから発売される第1巻(税込みで5800円)を見て確認しよう。第2巻は8月21日発売だぞ。予約特典もあるのでこれを読んだら即お店にレディ、GO！



イラスト／ことぶきつかさ

NOW CHECK NOW CHECK NOW

OTHERS

いま、ガレージキットが熱い！ G・F-ELDオープン

京都にあるゲーメストのバックナンバー常備店でおなじみのブックストア談　京都店が増床し、ガレージキットフロアをオープンすることとなった。3Fに設置されたそのフロアの愛称は『G・F-ELD』。多数のガレージキットを取り揃えているうえ、「マジック・ザ・ギャザリング」を中心としたRPGや、テーブルトークなんかもあるという。

6月はバーチャロンのガレージキットが発売されるということで、お店のほうでも話題を呼んでいるという。また、現在も相変わらず好評中の、ときめきメモリアルのフィギュアも盛りだくさん。特に5月にはときメモピンバッジが発売されるという。これは要チェックだ。

本屋に寄ったついでにぜひのぞいてみてちょうだいな。思わぬ掘り出し物がみつかるかもしれないぞ！

ブックストア談　京都店

●京都市下京区四条通柳馬場東入る、1F、2F、3F

●朝10時から夜9時まで。年中無休。

●TEL
075(255)0654

EVENT

なんと、あのビル・ゲイツ氏が来場！ WINDOWS EXPO '96開催

昨年、WINDOWS95の発売により、社会現象とまでなったWINDOWS。いまもなおブームの冷めやらぬか、大規模なイベントが開催される。

その名も「WINDOWS WORLD EXPO/TOKYO 96」。期日は6月26日(水)～29日(土)、場所は千葉の幕張メッセにて開催される。

ここ最近のWINDOWSブームを考えると、今年は例年になく混雑することが予想されるが、それでもぜひ行きたくなるようなイベントが目白押しだ。

まずは見出しにも紹介したとおり、マイクロソフト社の創始者で、WINDOWSの生みの親でもあるビル・ゲイツ氏の特別講演があるのが大きな話題となっている。彼の講演を聞きに行くだけでも十分に行く価値があるといえるだろう。

もちろん毎度おなじみの、新作アプリケーションの展示もある。どれも次々にバージョン・アップを施しており、非常に楽しみだ。

このほかにも、ホームコンピューティングをテーマとしたプレゼンテーション、マイクロソフト社によるゲームテクノロジーセミナー、世界中のホームページをのぞける「タッチ&トライ～ホームページを航海しよう～」など、いろんな催しが盛りだくさんだ。

今回のイベントは、実に300社以上の企業が参加。予想来場者数は18万人というから、いかにすごいイベントなのかがおわかりいただけたかな？

なお、主催者のIDGワールドエキスポでは、インターネットにてこのイベントの情報を随時紹介している。アクセス先は、

http://shop.fsi.co.jp/IDG

まで。誰よりもいち早くイベントの詳細をつかんで、当日は思う存分楽しもうぜ！

またFAXでの情報サービスも併せて行っている。番号は、

03(3398)2100

まで。



これが、昨年のイベントの模様。今年も盛り上がり必至だ！

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHE

PRESENT

話題沸騰！ビデオ「攻殻機動隊」のお知らせ

週刊ヤングマガジンにて、大人気を博している「GHOST IN THE SHELL-攻殻機動隊-」がビデオになって登場したのはご存じかな？

これは昨年11月に劇場公開された映画をビデオ化したもので、根強いファンの人たちのあいだで話題を呼んでいる。価格は1万4800円(税抜き)で、絶賛発売中だ。

さらにこれだけではとどまらず、7月25日には、新たに2バージョンのビデオが発売される。

1つは劇場公開時の大きさとまったく同じのビスタサイズによる、ノートリミング版。もう1つは海外公開用のバージョンで、英語吹替版として販売。香港、台湾、アメリカなどでも公開され、あの「AKIRA」以来の大反響を呼んだこの作品。全編英語なので、コレクター価値の高いものとして、こちらも押さえておきたいところだね。

価格はどちらも9515円(税抜き)。初回生産版の購入特典として、原作者・士郎正宗氏描き下ろしのイラストを収録したフロッピーディスク「デジタル・ギャラリー」の購入申込用紙が付いてくる。これはフロッピー、つまりデジタル・データで入手できるので、自分のお楽しみ次第で、壁紙やスクリーンセーバーとしてパソコン画面を装飾することも可能。今すぐビデオを予約して、早めに手に入れてしまおう。

なお、この「デジタル・ギャラリー」を一足早く読者のみんなにプレゼント。WINDOWS版、MAC版各3名ずつ。欲しいという方は、どちらの希望かを明記して、

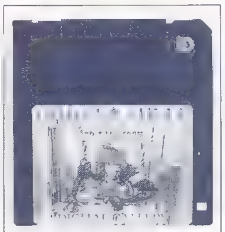
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
ゲーメスト編集部　インフォメーション
「攻殻機動隊ビデオ」係

まで、官製ハガキにてご応募ください。締め切りは、6月29日の消印有効です。





とにかく人気がスゴイ。早めに予約するほうが得策だぞ！



マニアにとっては垂涎ものの一品。今すぐ応募を！

すばらしい本屋さん119軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカガザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704　FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

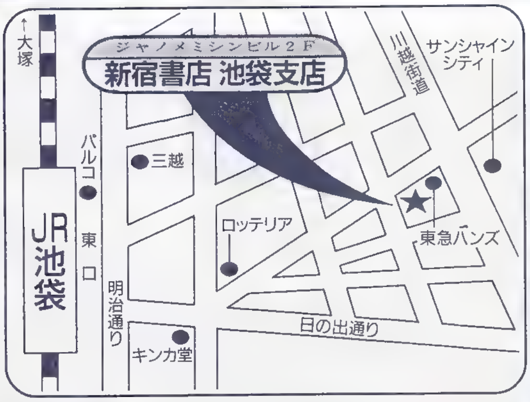
東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401　FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
■BOOKSトールバイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

今月の本屋さん：新宿書店 池袋支店





うちの店は、店員がまんが、ゲーム好きばかりなので、自分たちの好きな本、買いたい本を集めていくうちに、自然とコミックや攻略本が充実していきました。もちろんゲーメストムックも揃っています。コミケなどのイベントのカタログや同人誌も取り扱っていますので、まんが、ゲーム好きのかたにはきっと気に入っていただけると思います。ぜひ一度お立ち寄りください。

営業時間 11:00〜23:00
年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03(3293)9326

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号） 500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号） 550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号） 550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号） 500円
No.140（'95年4月15日号） 500円
No.141（'95年4月30日号） 530円
No.142（'95年5月15日号） 500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号） 550円
付録：PERFECTII
No.146（'95年7月15日号） 550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号） 530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
付録：KOFポスター ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号） 530円
No.152（'95年10月15日号） 550円
No.154（'95年10月30日号） 530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号） 500円
No.156（'95年11月30日号） 530円
No.157（'95年12月15日号） 500円
No.159（'95年12月30日号） 530円
No.160（'96年1月15日号） 530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号） 550円
No.164（'96年2月29日号） 550円
No.165（'96年3月15日号） 550円
No.166（'96年3月30日号） 530円
No.167（'96年4月15日号） 530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ 1200円
付録：ストIIダッシュポスター
スーパーストリートファイターII 1280円
付録：スーパーストII特大ポスター
スーパーストリートファイターIIX 1280円
付録：スーパーストIIポスター
ヴァンパイア 1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.153（'95年10月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.3
No.158（'95年12月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.4
No.161（'96年1月15日号増刊） 780円
サムライスピリッツ斬紅郎 奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.5

ゲーメストムック

No.1 サウンドコンプリートストリートファイターIIX 3500円
付録：Macintosh対応CD-ROM
No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 1280円
付録：巨大ポスター
No.3 豪血寺一族2 1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4 真サムライスピリッツ完全版 1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5 バーチャファイター2 Act.1 780円
No.6 ダライアス外伝 980円
No.7 スーパーリアル麻雀PII 1980円
No.8 鉄拳 980円
No.9 ギャラクシーファイト 980円
No.10 バーチャファイター2 Act.2 1380円
No.11 ヴァンパイア ハンター 1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12 餓狼伝説3 1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13 天外魔境真伝 1280円
付録：B2サイズポスター
No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
No.15 鉄拳2 Act.1 780円
No.16 ストリートファイターZERO 1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17 カプコンイラストレーションズ 2000円
No.18 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
No.19 バーチャファイター2 Act.3 980円
No.20 サイバーボッツ設定資料集 1800円
No.21 アーケーダー 880円
No.23 鉄拳2ACT2 1280円
No.25 闘神伝2 980円
No.26 ファイティングバイパーズ 980円
No.27 マーヴル・スーパー・ヒーローズ 1380円
No.30 ソウルエッジ 1200円
No.32 バーチャロン
付録 B2サイズポスター 2000円
No.34 ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ 1480円
No.36 ストリートファイターZERO2
付録 B2サイズポスター 1380円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

●スーパードキドキ 浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム 太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン 岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88

●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当 営業部 岩永明紀 ☎03(3293)9321

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

5月6日現在

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区馬駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（豪鬼）	2,354,800	BAB	1コインALL
2	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,306,400	BAB	1コインALL
3	ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,222,300	BAB	1コインALL
4	ストリートファイターZERO2（サクラ）	2,469,300	APL	1コインALL
5	ストリートファイターZERO2（アドン）	2,272,800	APL	1コインALL
6	ストリートファイターZERO2（春麗）	1,721,300	PQの花(?) RAYさん	1コインALL
7	セクシーパロディウス	1,635,300	吉村　聡	ALL　残0 1周129万
8	マジカルドロップ2	145,206	KNK	レベル47 ひたすらモード

通信欄　●今回はZERO2が多くなりましたが、ほかのゲームでもハイスコアを募集中です。詳しくは店員まで。スコアは必ず申請してね。
●PQに来られる方は市営バスが便利です。上町4丁目または真駒内本町行き真駒内本町下車、徒歩1分です。Pあり。　by FEI

インパルス

北海道函館市港町3－2－14　☎（0138）43－6191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	11,702,800	QSR林さん載ったよ 野生の伊勢屋XLR	ALL　震電
2	テトリス	999,999	1時間半位遊べたハンター	レベル99 ライン999
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,895,000	RADIコミラヴリー沙樹奈	ALL　藤崎詩織 17連鎖
4	マジカルドロップ2	163,246	DJPAIさん元気? 野生の伊勢屋XLR	ブラックピエロ VSCPUワールド
5	ストリートファイターZERO2	1,766,700	これでノーミスならねェ文月	ALL P×8 OC×11　リュウ
6	ストリートファイターZERO2	1,749,400	とりあえず13万落ちしいちゃん	ALL P×4 OC×13　ソドム
7	ストリートファイターZERO2	1,762,700	ケンへたくそになった文月	ALL P×4 OC×11　ケン
8	ストリートファイターZERO2	1,635,200	祝!「エールを君に」沙樹奈	ALL　さくら

通信欄　●遂に念願かなってイスコア2に参入する事になりました！
この店は函館のはずれにある店ですが毎日熱く盛り上がってます!?集計している店は函館でここだけなので腕に覚えありの方もそうでない人もインパルスへGO！もちろん遠征の方も大歓迎ですよ!!

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,302,300	MNR	1C ALL
2	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,117,600	K.J	1C ALL
3	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,004,300	D・FIEL	1C ALL
4	D&D®S.O.M（ファイター）	2,855,041	D.M	1C ALL
5	D&D®S.O.M（シーフ）	2,853,402	D・FIEL	1C ALL
6	D&D®S.O.M（マジックユーザー）	2,716,825	D.A	1C ALL
7	龍虎の拳外伝（リョウ・サカザキ）	5′28″23	K.I	1C ALL
8	鉄拳2 Ver.B（三島平八）	2′28″66	SRM	1C ALL

通信欄　●ストZERO2（1プレイ50円）熱く稼働中…全18キャラクリア申請出たぞ！（喜）D&D2も全キャラクリア申請出ました。来たれスコア更新者待ってまーす。鉄拳2、1プレイ50円でーす。7月は当店2周年イベント企画中…詳しくは店内掲示板にて…　㊂

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M（ファイター）	3,106,443	乱舞商店街　MAT	ALL 1人PLAY
2	D&D®S.O.M（エルフ）	3,065,652	AHO殺陸星人森の要性(師範代)	ALL 1人PLAY
3	D&D®S.O.M（シーフ）	3,005,033	ペンペン	ALL 1人PLAY
4	ストリートファイターZERO2（豪鬼）	2,598,800	ONI	ALL
5	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,276,800	AHO殺陸星人森の要性(師範代)	ALL
6	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,048,200	バルタン友の会会長	ALL
7	ソウルエッジ（ソフィーティア）	2′26″70	ZST	ALL
8	鉄拳2 Ver.B（レイ）	1′51″25	ZST	ALL

通信欄　●集計が打ち切られるゲームが多い昨今、数少ない当店の手持ちの中からスコアを狙う常連が増えてきたのは喜ばしい事なのですが、今度はネームに問題が続出。超長い、毎回違う、ゲームによっては弾かれる（AHO等）の3大悪が担当者を悩ませているのでした。

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（0196）62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M（クレリック）	3,296,760	大日本回せ回せ党岩手県支部長　店員BLT	1C ALL 同付き×2コ
2	D&D®S.O.M（ドワーフ）	3,041,700	ハイスコア出してくれ AG店員　MJ	1C ALL 同付き×2コ
3	D&D®S.O.M（エルフ）	2,841,135	ACT	1C ALL 同付き×2コ
4	D&D®S.O.M（マジックユーザー）	2,779,240	KAY	1C ALL 同付き×2コ
5	ゲーム天国（ブーペラ）	4,031,970	Bug	R－5 連付き
6	ダライアス外伝（上Vゾーン）	12,134,950	達人王2周目ゲロムズ でんでん虫	1CALL　連付 C×6
7	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,058,800	ゴルジ川久	1C ALL
8	リアルバウト餓狼伝説（ジョー・東）	1,806,600	T.K	1C ALL

通信欄　●D&DにFストライクボタン、グラⅢに自作のイヤホン端子と[illegible]の切り換えスイッチ…。いろいろ改造してます。ほかにもやりたいけど…なかなか。7月7日、また産ビルに出場予定。新規ハイスコア店のAGスクエア、T/I和歌山がんばってください。　店員BLT

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（春麗）	1,866,100	となりのパチ店員 宮下	1cALL
2	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,787,500	L・O・N	1cALL P×6　S×7
3	ストリートファイターZERO2（さくら）	1,691,900	STL	1cALL
4	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,560,900	A・N	1cALL
5	D&D®S.O.M	2,841,337	マグニー党NO.00	1cALL
6	オーバートップ（PLOT）	3′47″62	狼牙IZO	1cALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,499,900	D.FIEL	1cALL
8	鉄拳2 Ver.B（ロウ）	1′46″81	BLS	1cALL

通信欄　●バンデット苫小牧ニュース?4/27ストZERO2大会優勝は戸田浩司（D. FIEL）☆4/28バーチャファイター2大会優勝は風間茂眞（S. K）☆6/9全日本ストリートファイターZERO2チャンピオンシップにバンデット代表で参加者1名予定●●

キャッツアイ新川店

北海道札幌市北区新川2条7丁目　☎（011）761－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,087,700	究極のソドム TOPスコアおめでと	ソドム使用 ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,537,600	TZR 新更新まってます	ケン使用 ALL
3	ストリートファイターZERO2	1,476,900	ウメザンギYAS うまいです。おみごと	ザンギエフ使用 ALL
4	ストリートファイターZERO2	1,485,600	詩織星人 たくさん更新ありがと	春麗使用 ALL
5	ストリートファイターZERO2	1,014,500	大浜キング 次の更新まってるよ	アドン使用 ALL
6	ストリートファイターZERO2	932,300	UME 次回ALLめざしてネ	豪鬼使用 ラスボス負け
7	ストリートファイターZERO2	1,736,800	アパバーバ めざせALLクリア	サクラ使用 ラスボス負け
8	ストリートファイターZERO2	1,341,900	押し入れ星人 これからもよろしく!	サクラ使用 ALL

通信欄　●たくさんのスコア応募ありがとうございます。今回はストゼロ2だけでしたが、ほかにもA. Tさん、ZACさん、JUNさん、A. Yさん、TRFさんと本当にありがとう!!
これからもキャッツアイをよろしくお願いします。　益村

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（0196）51－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,286,000	10万もってこい IHI㊍	1c　2　b　㊊ 2P側10万×3
2	ゼビウス3D/G	1,203,660	大日本回せ回せ党岩手県支部長　BLT	R－4
3	ストリートファイターZERO2	2,562,600	やったぜ!オヤジー J・A	ケン　1cALL
4	ストリートファイターZERO2	2,277,100	テリー渡辺	アドン 1cALL
5	ストリートファイターZERO2	1,665,200	店員　M.J	リュウ クリアできず
6	ソウルエッジ	5′48″94	TMK	1c ALL 5本勝負
7	リアルバウト餓狼伝説	1,778,400	J・A	1c ALL LEVEL　2
8	ネビュラスレイ	404,810	大日本回せ回せ党岩手県支部長　BLT	R－3　だめっす

通信欄　●今回から参加することになりました、AGスクエア盛岡店です。当店では、毎月第3土曜日にゲーム大会を開催しています。今回は「ストリートファイターZERO2」の予定なので、みなさん参加してみてください。

AMパーク　タカラ島北広島店

北海道札幌郡広島町字広島42－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,399,600	witcHい	春麗 ALL
2	沙羅曼蛇2	1,343,600	JNY	2－5
3	リアルバウト餓狼伝説	1,592,900	NAO	ALL キム
4	マーヴルスーパーヒーローズ	1,894,100	ダンディー内藤	ALL
5	パズルボブル2	38,495,100	NAO	ALL
6	バーチャファイター2	1′41″31	まさしくん	ALL アキラ
7	鉄拳2 Ver.B	2′01″00	ガーデン村本	ブルース ALL
8	メタルスラッグ	スコア募集中	入荷しました!!	

通信欄　●第7回トーナメントバトル　VF2優勝は奈井江町の大峡さんに決定!!当月では毎月ゲーム大会を、開催しています。そのほかにも多彩なイベントを、ご用意してみなさんのご来店を、従業員一同、心よりお待ちしております。

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®	3,104,093	マーサーアルカス札幌東署前GBより出張	1コインALL ファイター
2	D&D®	2,966,141	浅野賢徳	1コインALL クレリック
3	D&D®	2,769,724	樋口清	1コインALL エルフ
4	バトルガレッガ（連無し）	5,736,770	吉村聡	1コイン6面 ワイルドスネイル
5	19XX（連無し）	10,783,400	T.Y	1コインALL ライトニング
6	19XX（連無し）	8,631,000	新「これこれしかじか」者	1コインALL モスキート
7	マジカルドロップ2	163,790	澄川ギャ	ひたすらモード
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,760,400	D.K	1コインALL

通信欄　●只今当店では、フリースペースなる謎のコーナーを設置中、“ロンギヌスの槍”の次くらいに気になるぜー、べらぼうめーと思うアニタ、いやアナタ、来てみて「なーんだこんなトホホなコーナーかよ」とガッカリしてください（ウソ）レイとヒカリがいいね！の㊙

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO2	2,253,600	XEL	コウキ 1コインALL
2	ストリートファイター ZERO2	2,108,000	IRT	ケン 1コインALL
3	ストリートファイター ZERO2	1,879,800	IRT	リュウ 1コインALL
4	ストリートファイター ZERO2	1,649,000	IRT	サクラ 1コインALL
5	ストリートファイター ZERO2	1,630,700	BAA	ガイ 1コインALL
6	バーチャファイターキッズ	4′51″97	YKK	ジャッキー 1コインALL
7	バーチャファイターキッズ	3′58″58	YKK	カゲ 1コインALL
8	ゼビウス3D/G	1,093,510	IRT	4面

通信欄：●どうも、ソアルH－Dです。だんだん気温も上がってきて、開放的な季節がやってきました。みなさん体に気をつけて、ゲームを楽しんでください。スコアもZERO2が盛り上がりました。対戦も熱くなってますので、あそびに来てください。

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ロレント)	1,500,600	ヘッジホッグ　RYO	1コインALL
2	龍虎の拳外伝 (ロバート)	5′46″90	OHY	1コインALL
3	バトルガレッガ (ミヤモト)	4,831,000	大谷内　浪高2－6 菊ちゃん元気?	6面死亡
4	スカルファング (メガヴァルキュリア)	7,766,200	大谷内	4面死亡 チェイスモード
5	スカルファング (SIF)	7,400,100	OBATA POA	4面死亡 チェイスモード
6	ダンクドリーム95 (ドイツ)	185	M－ヒキチ	1コインALL
7	ソウルエッジ (ソフィーティア)	3′57″73		1コインALL
8	マジカルドロップ (ひたすらモード)	109,068	川ぬし真人	3段

通信欄：●今年にはいって早半年がたちましたが、上半期ベストシューティングといえば私はスカルファングを押したいですね。話は変わりますが私㊔と㊈は今年も北海道にバイクでツーリングに行くんですかZESTさんや夢らんどさん遊びに行きますんでおてやわらかに。

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,128,500	やっぱりクランキー 埼玉T・B	ALL
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,004,100	しん太	ALL
3	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	1,865,100	江っ?	ALL
4	ストリートファイターZERO2 (ザガット)	1,733,800	しん太	ALL
5	ストリートファイターZERO2 (さくら)	1,653,100	シノハラキャッチ 和泉	ALL
6	ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	1,511,900	コバヤシ♡マサト	ALL
7	ストリートファイターZERO2 (春麗)	1,493,700		ALL
8	バーチャファイター2.1 (アキラ)	1′58″30	しん太	ALL

通信欄：●移植を前提としないアーケードゲームでないもんですかねえ。バーチャ3、いつでるんでしょうか。待遠しいです。
●ストゼロ2の青葉鬼点稼ぎの大きな障害です。250万はでるらしいのですが…。新作の申請久し振り、いいものです

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロックカーニバル	562,250	Z.W	ALL
2	ソニックウィングス3 (ラピオレプス)	3,126,100	CJMK　KEN	ALL タケ子×1
3	ソニックウィングス3 (P－61)	3,110,400	CJMK－KEN	ALL
4	マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	232,016	YKI	ALL
5	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	2,257,178	RIC	名人
6	オーバトップ	3′40″82	Y.F	ALL、亜星
7	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,923,800	LeV	ALL
8	スターフォース	8,910,900	CJMK－KEN	70面　連無し 100万×4

通信欄：●ブロックカーニバル、ぶろっけん、両ブロックくずしゲームが、当店では、熱いです。日夜、スコアを延ばす方々が、がんばっております。そろそろ夏に向けての新作も楽しみですね。
by　みっきもと

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（0272）32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン (ライデン)	3′02″88	TOM	ALL
2	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,065,100	T・T	ALL P×9
3	マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	1,844,500	RYO	ALL
4	アルペンレーサー	1′53″949	某専門学校スキー部 所属　こば氏	上級コース レースモード
5	サイキックフォース (バーン)	6,13″066	S・T	ALL
6	戦国ブレード (こより)	738,200	Shooting Star	1－7
7				
8				

通信欄：●竹中君どこ行ったんですか?一度店に顔を出してくれ!もしくはTelする様に!　by　常連一同　代表　たけちゃん、羽山
ゲーメスト杯予選に参加の皆様どうもありがとうございました。
by　店長

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース (キース)	5′57″13	ACE	1コイン　ALL
2	サイキックフォース (ウェンディ)	6′24″16	タロウ	1コイン　ALL
3	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,791,800	渡辺・誠	1コイン　ALL
4	ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,666,200	ABE	1コイン　ALL
5	ストリートファイターZERO2 (ザガット)	1,460,200	桜井	1コイン　ALL
6	D&D®S.O.M (エルフ)	2,696,774	BYN　うさぎ	1コイン　ALL
7	サイバーサイクルズ (NVR－SP)	1′56″337	WXY	1コイン　ALL
8	リアルバウト餓狼伝説 (アンディ)	1,976,400	田口貴博	1コイン　ALL

通信欄：●連休中は、他県および遠方よりお越しのお客様、いつも来てくださるお客様、ありがとうございました。さてスコアのほうは、NEWゲームの登場でより熱い戦いとなってます。次回もガンバッテあなたの名前を載せましょう。

パンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO2	2,344,500	MSS	ALL（春麗） P×10　オ×19
2	ストリートファイター ZERO2	2,155,600	OMG	ALL（リュウ） P×7　オ×12
3	ストリートファイター ZERO2	1,868,500	KON	ALL（ベガ） P×7　オ×11
4	バトルガレッガ	8,387,580	RSK－ぱずてる㊹	ALL ゴールデンバット
5	19XX	17,093,800	KBT－KYN	ALL40万落ち (ライトニング)
6	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	9,999,999+α	ZAC－Ristar	かんたんスタート レベル38で達成
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,398,000	SKE	ALL (片桐　彩子)
8	ぷよぷよ	1,521,062	引退したのに～㊹ SPD　水無月愛理㊹	NEWバージョン ALL㊂767

通信欄：●だんだんスコアラーの人たちが増えてきました。これからもバリバリスコアをねらってください。ストⅡ入荷しました真空投げもできます。近々、ダッシュも入荷しようと思ってます。
P.S. ZAC氏ご来店ありがとうございます。（大々保償文君参上）

トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎（0273）25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2Ver.B	1′04″96	ATF－KEN	ALL　ポール ㊄42　㊇　㊁
2	鉄拳2Ver.B	1′08″71	ATF－K.K	ALL　平八 ㊄45　㊇　㊁
3	豪血寺一族	1,452,600	フレンドリーヤング	ALL　才蔵 ㊇P×2　D×2
4	バトルガレッガ	8,914,460	ネギレベル	ボーナム　7面
5	戦国ブレード	1,194,400	SnABN－ゴリ中嶋	ユーニス　2－3 ㊇
6	戦国ブレード	1,076,300	SnABN－ゴリ中嶋	アイン　2－2 ㊇
7	D&D®S.O.M	3,271,898	SuRun－y	ALL ファイター㊇
8	ストリートファイター ZERO2	187WIN	おしょう	ザンギエフ使用 5時連続プレー

通信欄：

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース (ソニア)	5′58″36	R.S	ALL
2	サイキックフォース (ウェンディ)	5′53″93	御議方鴨音	ALL
3	サイキックフォース (ウォン)	7′21″96	M.T	ALL
4	ストリートファイターZERO2 (さくら)	2,331,000	R.H	ALL
5	セクシーパロディウス (オプション)	624,400	小助川元気かぁ?	ALL
6	バトルガレッガ (ミヤモト)	5,615,180	犬（綾波レイ教信者）	5ボス
7	D&D®S.O.M (シーフ)	2,724,617	HappyDog	ALL D.S
8	D&D®S.O.M (ドワーフ)	2,543,221	HappyDog	ALL D.S

通信欄：●シーフとドワーフでクリアしたあなたはすごい!すばらしい!
あなたはプレイヤーの鏡かも?
タイムクライシス100円だからやりに来てね。
MTGによるお金の使い過ぎに注意しましょう。　なかじー

ゲームプラザメッセ102

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎(043)424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース (BURN)	3′19″36	K!?－MND	1C ALL
2	サイキックフォース (WONG)	5′32″36	K!?－MND	1C ALL
3	サイキックフォース (KEITH)	5′04″33	K!?－MND	1C ALL
4	マンクス TT (LAXEY)	3′00″53	KOU－TARO	1C ALL (3周設定)
5	バーチャロン (RAIDEN)	6′35″04	TSR－AXE	1C ALL (2本制)
6	D&D®S.O.M (マジックユーザー)	2,705,680	NIN－ライラ	1C ALL ドラスレ
7	D&D®S.O.M (ファイター)	2,706,950	NIN－ディストース	1C ALL ドラスレ
8	19XX（運なし） (モスキート)	11,459,900	目指せ、全国一位! 運なしで(泣)PER	1C ALL

通信欄：●6月23日に、SFZ2大会をやります。当日参加が無いのでお早めに当店まで。
●3月中旬ごろに店内改装しました。NEWゲームがいっぱい!
スコアラー&ゲーム好きの人、遊び来てね。　by　店長

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15　☎（0286）55－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	1,779,000	T.A	1コインALL
2	ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,909,500	T.A	1コインALL
3	ストリートファイターZERO2 (ナッシュ)	2,160,600	T.A	1コインALL
4	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	2,006,400	"あかばね様"とそのご一行	1コインALL
5	ストリートファイターZERO2 (ゴウキ)	2,098,200	T.A	1コインALL
6	ストリートファイターZERO2 (ダン)	1,833,100	T.A	1コインALL
7	ファイティングバイパーズ (バン)	55″70	"くずみ　けいすけ"とゆかいな仲間たち	1コインALL
8	バーチャファイターキッズ (サラ)	1′38″46	"あかばね様"そのご一行	1コインALL

通信欄：●毎週日曜日11時より「ゲームやり放題」大好評実施中!!
大人1000円、子供500円で最大3時間遊べるゾ。入場券はチケットぴ○、チケットセ○ンにご販売しておりません。
詳しくは当店スタッフまで!!

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	1,812,900	Y.H	1コインALL
2	ストリートファイターZERO2 (ケン)	1,867,000	M.H	1コインALL
3	ストリートファイターZERO2 (チュンリ)	1,704,900	J=I	1コインALL
4	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,632,300	康徳	1コインALL
5	ストリートファイターZERO2 (ソドム)	1,537,000	Y・H	1コインALL
6	ストリートファイターZERO2 (ゴーキ)	1,502,200	F♡S	1コインALL
7	マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	1,089,170	1pe－WHK－㊹	名人
8	鉄拳2Ver.B (ブルース)	5′56″75	ズラズラ.マーブロン	1コインALL 5本勝負

通信欄：●先月の5月12日に、ストZERO2の予選大会が開催されただけあって、強者が勢ぞろい!純粋に対戦を楽しみたい方々をお待ちしております。対戦はZERO2だけとは限りませんよ!!
by　強者の一人!?豊蔵の弟子

ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル ☎（03）3993－0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	もうじゃ	1,452,290	私設ナコルル親衛隊 3E修羅	とことんモード
2	雷電DX（初級）	5,055,740	MRJⓢ（森下仁丹パワ－）	1－5ALL 2P側
3	バトルガレッガ ワイルドスネイル	7,905,600	NO. 6	ALL
4	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,933,100	つる姫	ALL
5	マジカルドロップ2	369,822	私設ナコルル親衛隊 3E修羅	ひたすらモード
6				
7				
8				

通信欄 ●バーチャロン（バーサスシティ版）対戦は時間無制限の2本先取制で1プレイ50円です。レゲーも続々入荷しています。ゴールデンウィークは各地からの御来店皆様ありがとうございました。by江古田ブラジル

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎（03）5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,174,750	OMK－EPR	ALL ノーマル
2	戦国ブレード（ハガネ）	1,855,800	ECA-ATC-N.F	2－6連付 水林団、団水林
3	バース	7,888,800	今井和行	ALL ノーミス 残×2
4	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,206,500	GSM－亀	ALL P×7 R×20
5	ストリートファイターZERO2（サクラ）	2,276,800	GSM－亀	ALL P×8 R×18
6	ストリートファイターZERO2（バーディー）	2,016,400	GSM－亀	ALL P×8 R×18
7	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,588,800	㋗	ALL P×10 R×18
8				

通信欄 ●MOL－カトル氏、ZAR氏、イサム氏、来店ありがとう!!

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1－36－2 1F ☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（チュンリー）	1,802,000	M.L.L.LOVE	「ALL」
2	ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1,236,400	スタジャンNO139番	「ALL」
3	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,867,000	LOVE MAX by BOS	「ALL」
4	ストリートファイターZERO2（ごうき）	2,032,600	スタジャンNO139番	「ALL」
5	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,076,000	LOVE MAX by BOS	「ALL」
6	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,733,000	スタジャンNO139番	「ALL」
7	ストリートファイターZERO2（サン）	1,881,800	スタジャンNO139番	「ALL」
8	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,600,600	スタジャンNO139番	「ALL」

通信欄 ●今回は、ゼロ2のキャラ別に集計してみました。ただ、ほかのゲームのハイスコアーがあまりにも少ないです。ほかにもたくさんおもしろいゲームがあるので出して!!それから、ゼロ2大会予選優勝山崎君おめでとう。全国大会がんばってください。

アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8 ☎（0425）76－9030

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（ケン使用）	2,004,600	鳴海 耕司	真・豪鬼まで
2	ストリートファイターZERO2（リュウ使用）	1,971,500	鳴海 耕司	1coinALL P×6
3	ストリートファイターZERO2（さくら使用）	1,501,700	R.M	1coinALL
4	ストリートファイターZERO2（ローズ使用）	1,122,400	謎の人	1coinALL
5	戦国ブレード（ユーコス使用）	913,700	メガネファイター	2－1まで
6	ソウルエッジ（ジークフリート使用）	3'33"90	あるた☆みら	1coinALL
7	タイムクライシス	2'55"17	三千院 帝	タイムアタック ステージ1
8	ストリートファイターZERO2（ゴウキ使用）	1,104,600	R.M	1coinALL

通信欄 ●新人の鳴海くん。当店初まって以来のハイスコアをありがとう！これからもこの店をよろしくネ。あと、横浜からの使者日々野くんにも来店感謝！今度は是非さりげなくハイスコアをたたき出して帰ってネ。これからもよろしくお願いします。（何を？）ABO

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14 ☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）	14,324,600	E級シューター	ALL㊮
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（虹野）	1,558,100	ZINO	根性モードALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	2,000,900	SKY	ALL
4	パズル・メモリーズ（ノーマルモード）	22,559,260	プリンスゆき	ALL・パワーアップコマンド使用
5	ストリートファイターZERO2（ローズ）	1,758,900	まさやん	ALL
6	沙羅曼蛇2	1,619,200	うた	ALL、㊮ 1P
7	バーチャロン（ライデン）	2'51"41	DAM	ALL
8	バーチャファイターキッズ（パイ）	2'32"40	DAD	ALL

通信欄

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F ☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,816,800	メスター	ALL無敗 ガイ
2	リアルバウト餓狼伝説	1,497,400	J	ALL無敗 キム
3	大好キッス	188,200	K・MARIKO	ALLノーミス
4	マジカルドロップ2	31,994	AKITO	9面 スター
5	ソウルエッジ	2'26"17	なめんならうwith NEWTONVF狂	ヴォルド ALL
6				
7				
8				

通信欄 ●ゲーメスト杯SFZ2予選大会に参加・協力してくださった皆さま、ありがとうございました。SFZ2もVF2、1も対戦が熱いです。腕に自信のある方、お待ちしています。月1回の大会もぜひ参加してみてください。

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F ☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（アドン）	1,676,000	ヌッキー	ALL
2	ストリートファイターZERO2（チュンリー）	1,423,400	チチククラララ	ALL
3	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,703,300	ヌルハチ大王	ALL
4	ストリートファイターZERO2（ソドム）	1,103,100	チョウイツ	ALL
5	サイキックフォース（キース）	8'03"86	サキチ	ALL
6	サイキックフォース（ウォン）	9'06"12	店員J	ALL
7	スプラッターハウス	207,600	はるち	ALL
8	タイムクライシス（タイムアタック）	2'57"73	BSI	STAGE 1

通信欄 ●5月6日のストZERO2大会に参加していただいた方々、ありがとうございました。話は変わりますがただいま当店ではゲームメダル千円100枚でサービスしております。ぜひ御来店ください。西武池袋線ひばりが丘駅南口徒歩5分です。 by店員J

アミューズメントプラザ・タイム鑑

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F ☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2	13,310	AI	ストーリーモード ALL
2	マジカルドロップ2	43,500	AI	ひらめきモード
3	マジカルドロップ2	1,996,590	AI	ひたすらモード LV－39
4	ときめきメモリアルぱずるだま	1,503,200	ふんっ！	ALL・美樹原使用ゲーマー
5	ススメ対戦ぱずるだま	146,070	BCG	ゲーマーLV・ALL・あたぼう
6	鉄拳2 Ver.B	1'46"01	ABC	ALL・カズヤ 連必ナシ
7	レイブレーサー	1'38"787	ROD	最上級T・T
8	19XX	14,596,500	Z・W（モスキート）	ALL・連ナシ

通信欄 ●今月はパズル系ゲームのハイスコア更新が目立ちます。特にマジカルドロップ2とときめきぱずるだまは、一種異様なほど、し烈を極めております。最近少しスコアラーふえました。自信のある方、挑戦したい方のご来店をお待ちしています。 by T・E

アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4 ☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,735,400	M.M ふんっ!まあこんなとこだね♡	1コインALL サクラ
2	ストリートファイターZERO2	1,711,500	P&Y 愛をすてた男	1コインALL KEN
3	ストリートファイターZERO2	1,807,100	J.J やっぱしマスターズでしょうお!?	1コインALL RYU
4	ストリートファイターZERO2	1,539,800	PAG 天牛ウルフ、ホネ男!	1コインALL ダン
5	バーチャファイター2.1		強い奴飢えてる奴!待ってるぜい!	
6	D&DⓇS.O.M	2,353,970	D.J 多人数プレイ4人でやりましょう。	ラスボス落ち ファイター
7	マジカルドロップ2	1,344,436	T.D 逆襲のアムロ	
8	キャプテンフラッグ	120点	CRY. せんちょうなかなか強いぜっ!	1コインALL メダルいただき。

通信欄 ●オウエ～イ！（ラウ?）みんなぶち切れてるかぁ～い?あいも変わらず元気な俺だがあんたはどうだい?今ならJASPAのファミリーが君を待ってるぜい！O. K. 夏に向かってシャウト！アォ！P. S. ファンキーヘッドが火をふくぜっ！ボディー×2 池ノ坊

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20 ☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	30,778,820	DAK	パズルモード
2	バーチャファイターキッズ	4'12"20	M☆SP フ	カゲ ALL
3	バーチャファイターキッズ	5'08"51	T.. チキンジェフ…ウフ♡	ジェフリー ALL
4	バーチャファイターキッズ	4'42"97	emu	ラウ ALL
5	バーチャファイターキッズ	5段	M☆SP まあ とりあえずってことで…	カゲ 10面まで
6	ストリートファイターZERO2	1,532,200	NOM	ゴウキ ALL
7	ストリートファイターZERO2	1,332,600	M☆SP ゴウキ ズルイ…	春麗 P×4
8	ストリートファイターZERO2	892,000	M☆SP ヌル…	ナッシュ ALL

通信欄 ●サービス設定台3台設置中！キッズは対戦5本。闘神伝2は、100円3プレイ、EASY設定。ダラ外は、なんと100円3プレイで もちろんシンクロ連射付。レゲーコーナーは、1～2週間で変わるのでお楽しみに。※1号より3号へ、たまには来い。by㋲

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5 ☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルメモリーズ（ノーマルモード）	14,585,960	ときめき度下降ぎみ S.Y	パワーアップ使用 R.69
2	マーヴルスーパーヒーローズ	2,829,300	朝日奈さんと超パレードに行きたいK.A	スパイダーマン ALL
3	究極戦隊ダダンダーン	873,450	佐藤さ～んまた遊びにきて♡ 大将ラウ	アン ALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,764,200	朝日奈星人RAY	美樹原 ALL
5	19XX（震電）	15,576,200	もうSHT引退します S.Y	面付き 残5ALL
6	19XX（P－38ライトニング）	14,036,700	AMI	面付き 残4ALL
7	バーチャファイターキッズ	6'46"87	マッドテープ送ってね えいじへbyパネウル	ウルフ ALL
8	D&DⓇS.O.M	2,580,470	教官 エルフは南だ。あと、ときめも最高。	青エルフ 1CALL

通信欄 ●大会及びイベントを用意しています。対戦相手を地方から呼びあつめています（バーチャ2.1）特に群馬の高崎アキラと村正氏には、早目に来店してほしいですね。ウデに自小のある人は、土曜日の夜6時ごろからいらしてくださいネ。ガライアント兄弟!!

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4 ☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D	3,224,710	G.C.A－雀鬼	ALL（クレリック）
2	バーチャロン（テムジン）	4'07"88	きんた	ALL
3	セクシーパロディウス（オプション）	995,500	鎌田尚法	連付 ALL
4	セクシーパロディウス（シューティングスター）	1,063,400	鎌田尚法	連付 ALL
5	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,377,200	E.V.A	ALL
6	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,261,000	フロリダのサソリ	ALL
7	ストリートファイターZERO2（春麗）	2,089,000	E.V.A	ALL
8	ストリートファイターZERO2（ローズ）	1,984,800	E.V.A	ALL

通信欄 ●来る5月6日（月）に第1回アミーゲーム大会（ストゼロ2）を開催いたしました。輝く第一回優勝者は、リングネーム光ヶ丘さくらこと酒井君でした。今度はVF2.1やバーチャロンなどなどこれから随時！大会を開いて行きます。予定等はTELにて!!

アミューズメント　ピアフェスタ
山梨県甲府市中小河原571－1　☎（0552）43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO2	1,617,300	JAM	ALL さくら
2	ストリートファイター ZERO2	1,125,700	T.S	ALL ソドム
3	エースドライバービクトリーラップ(初級 ピギナー車)	2'36"61	筐体浮かし屋とし? ORS-N	MT 完走 オールグリーン
4	エースドライバービクトリーラップ(初級エキスパート)	2'28"58	おじちゃん♡	MT あと1秒 専攻別せんのか?
5	ソウルエッジ	3'26"13	ZGF-PAX	ALL ソフィーティア
6	ソウルエッジ	3'57"00	盆能戦士 S.YことYSP	ALL ジーク
7	ソウルエッジ	4'06"30	ZGF-PAX	ALL ファン
8	ダートダッシュ	4'31"23	2つ	フツーの赤 AT

通信欄
●当店の狂人?常連の富さんお元気ですか?あなたの毒牙に犯された迷える小羊が月を見て毎晩吠えてますんで又来店してくださいね♡「甘納豆といちご食べたいなぁ」←別に送れという意味ではない☆え－現在対戦者ぼしゅう!!ただし、おりこうさんは不可です

ゲーム　コンドル1＆2
静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M	3,170,457	EFG ちょに～生きてるか～	ALL 1Pファイター
2	マジカルドロップ2	16,670	EFG 姉さんイジメないで～	ストーリーモード ジャスティス
3	フェリオス	632,770	AKA	ALL 残0 HARD
4	オーダイン	577,040	REI	ALL 残1
5	セクシーパロディウス㊙	784,800	ツカ楽権所 アイスまんじゅう あ～～	オプション
6	首領蜂	27,634,000	MAY	Cタイプ ラストボス死
7	ストリートファイター ZERO2	2,120,400	EFG カーバンクル恐るべし	ALL ローズ ゴウキ(有)
8	進め対戦ぱずるだま	164,890	マサル君(オサル)へ バナナあげるウッキー	ALL あたぼう

通信欄
●SFZ2予選大会出場者は1号店渡辺様2号店研人様に決定!!ただ今コンドル両店でいろんなイベントを開催中!2号店ではCD等の持ち込みリクエストができます。くわしくは店員まで!新作、レゲー続々入荷します。♡1プレイ50円♡　by　秋山

プレイシティキャロット静岡店＆アピア店
静岡県静岡市中吉田15－8プラザアピア1F　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード(ユーース)	1,476,900	Y3㊙	2－5　連付
2	戦国ブレード(ハガネ)	1,427,400	書之字元帥	2－4　連付
3	戦国ブレード(翔丸)	863,300	まりん	2－1　連付
4	ゼビウス3D/G	3,770,930	穴うめ1号	7面 連付 赤Sx1.SPx1
5	ストリートファイターZERO2 (サクラ)	2,513,800	Toy	ALL COM乱入x2.Px10
6	エースドライバービクトリーラップ(ハイスピード、上級)	2'27"63	SBC	完走 BL47"20
7	エースドライバービクトリーラップ(セミテクニカル、上級)	2'53"03	SBC	完走
8	エースドライバービクトリーラップ(テクニカル、中級)	2'15"26	SBC	完走

通信欄
●当店のストZERO2の対戦は、アルティメットルールで行なっています。待ち、ハメ等何でもアリ。選択肢の増えた勝負の駆け引きをお楽しみください。

GAME OFF浜松店
静岡県浜松市高丘町241－7　☎（053）436－9218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	1,850,930	U.I	AREA5
2	戦国ブレード	1,228,800	H.K	2－3　ボス アイン㊙
3	バトルガレッガ	8,569,940	ASD-TMY	ミヤモト STAG7 ボス
4	タイムクライシス	2'49"50	だめ…よすぎつんで	STAG 1
5	沙羅曼蛇2	1,899,700	.F.	2周ラスボス 2P側㊙
6	D&D®S.O.M	3,429,913	上本けいすけにこり水オイ	ファイター 1CALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,536,100	コージはよわい	藤崎　詩織 ALL
8	バーチャファイターキッズ	3'11"24	JUN?	ラウ ALL

通信欄
●祝!野望達成!みなさまの御協力により、目指せハイスコア2の掲載店となりました!これからも応援よろしくね!富士宮にも新しいお店が出来ました。こちらの方でも集計行っています。みなさん遊びに来てください。お待ちしてまーす。　担当らむじー

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス	2'52"53	Y.U	EASY
2	タイムクライシス	3'46"79	PCI	NOMAL
3	レイブレーサー	1'59"609	FANCY-KETOSE	CITY
4	エースドライバービクトリーラップ	2'28"10	YMD	HIGH-SPEED
5	ストライカーズ 1945	2,018,700	LLG-でんすけ	Bf109ALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,691,000	HAL・NAO	ギース　ALL
7	マジカルドロップ2	513,154	A.Y	プリエステス ALL
8	ナムコクラシックVol2 (ニューラリーX)	196,420	K.O	ROUND15

通信欄
●ただ今、当店では毎週水曜の20時よりゲーム大会を開催しております。そんなにマジな大会では無いので初心者の方も気軽に参加できます。尚、受付は大会開始直前までとしておりますので、たまたま近くへ来られた際はちょっとのぞいてみてください。

ゲームプラザニューヨーク大船店
神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (G-913)	A10,729,440	早坂	7面
2	メタルスラッグ	1,279,340	STG-てきとう君	最終面ボス
3	19XX (震電)	16,493,300	EPISTEMER	ALL ㊙付き 残x4
4	バーチャロン	4'05"70	利根	ALL ライデン使用
5	バーチャコップ2	881,173	P.MAKINO	ALLレー434 T-104
6	ストリートファイターZERO2 (ゴウキ)	2,033,700	TAKUゴローRX	ALL CPU乱入有り
7	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,699,000	吉崎M.Y	真ゴウキで死 CPU乱入有り
8	サイキックフォース (ウォン)	8'27"43	りのあ(NOA)なおし	ALL

通信欄
●つ、い、に!VC2、アルペン、デイトナ、レイブの4台大型マシンが50円になりました。（バーチャロン、タイムクライシスはもう少し待って）、今回スコアを載せられなかったスコアラーの皆さん、本当にごめんなさい。ぜひまたがんばってください!!

IC中央林間店
神奈川県大和市中央林間3－11－18タニイビル1F　☎（0462）77－8329

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,389,900	♡ハートのスタートライン QOO	ALL PX10
2	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	2,231,800	後半ツライ C.KUMA	ALL PX9
3	鉄拳2ver.B (クマ、㊙付)	1'14"25	インチキクマ C.KUMA	ALL 予・48秒
4	鉄拳2ver.B (ロウ、㊙付)	1'24"91	本店病の男 SSK-PRO	ALL
5	鉄拳2ver.B (平八、㊙付)	1'25"23	後半カスよ AHOちゃん	ALL
6	ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'59"33	白 AHOちゃん	ALL
7	バーチャファイター2 (パイ)	1'19"69	パイ&パ…以下略 SSK-PRO	ALL
8	R-TYPE LEO	5,157,650	ICS-RX	ALL

通信欄
●えー…悲しいお知らせがあります。当店IC中央林間店は5月6日をもって閉店となりました。今までお世話になりました常連の皆様には感謝の言葉もございません。OI様、GES様、選征お待ちできず、申し訳ありませんでした。担当：K2&スタッフ一同

ゲームセンターエフワン
神奈川県秦野市今川町1－7　明王ビル1F　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M (クレリック)	3,382,890	PG=SHM	1CALL 4分x10
2	D&D®S.O.M (ファイター)	3,326,121	名人新聞終って残念 BRS-COE	1CALL 4分x9
3	D&D®S.O.M (エルフ)	3,304,953	KRS-ELF	1CALL 4分x6
4	D&D®S.O.M(2人用) (エ、クレリック)	4,874,323	KRS-ELF PC-SHM	1CALL 4分x9
5	D&D®S.O.M(4人用) (F.C.T.E)	6,155,134	E.N F SHMC GOE(T ELF.E)	1CALL
6	ストリートファイターZERO2 (ローズ)	2,172,400	SIZ	1CALL
7	おてんきパラダイス	5,123,410	MEE-ELN㊙	1CALL 水の王子
8	雷電Ⅱ	2,117,570	BRS-MIK	1－8

通信欄
●ハイパーオリンピック（1983年もの）入荷しました。今年のオリンピックは日本のサッカーに期待。がんばれニッポン!●最近、閉店後、常連のあいだでドライブがはやっています。いつもは山ばかりなので今度は海にでも行こうと思います。店員B

GAME・IN・What's
東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F・B1F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO2	2,176,000	SRU	ソドム 1CALL
2	ストリートファイター ZERO2	2,248,300	ROZ	春麗 1CALL
3	ストリートファイター ZERO2	2,215,000	HIR	ケン 1CALL
4	ストリートファイター ZERO2	2,388,700	ROZ	リュウ 1CALL
5	ストリートファイター ZERO2	2,174,900	HCU	豪鬼 1CALL
6	リアルバウト餓狼伝説	2,102,000	HCU	ダックキング 1CALL
7	リアルバウト餓狼伝説	2,026,400	SRU	ダックキング 1CALL
8	リアルバウト餓狼伝説	1,567,500	AK2	ギース 1CALL

通信欄
●第14回VF2大会優勝の小池さん、第6回鉄拳2大会優勝の吉村さん、共におめでとうございました。また、鉄拳2大会へ出場されました、マックスファームの皆さんへ出場されました。誠にありがとうございました。また、4月下旬にバーチャロン入荷。1PLAY50円です。

AMランド　ケンタゴン
東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード(ハガネ)	1,425,600	CCBですヨロシク	2－5　連付き
2	戦国ブレード(翔丸)	1,179,700	T・SUZUKI	2－4　連付き
3	セクシーパロディウス (イワン)	5,257,000	T・SUZUKI	ALL 連付き オート 残x4
4	19XX(ライトニング)	17,806,800	CCB	ALL 連付き 5面 390万
5	鉄拳2Ver.B (ポール)	1'19"98	…K.T	レイ,ジャック2有り
6	鉄拳2Ver.B (平八)	1'25"05	…K.T	レイ,ジャック2有り
7	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,674,600	GNP	青ゴウキまで
8	マジカルドロップ2	1,061,934	TLC	7段 かんたんスタート

通信欄
●当店はJR新大久保駅から徒歩2分です。（駅を出てすぐ左の路地を新宿駅方面へ）現在ハイスコアの方は常連スコアラーががんばってくれています。ビデオゲームALL50円なので金欠ぎみのキミも気軽に遊びに来てね!!店員・常連一同楽しみに待ってます。

駒込ロケ　トライサム店
東京都豊島区駒込6－34－7清水ビル1F　☎（03）3915－7245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,082,200	H・M	1c ALL
2	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	1,586,800	H.M	1c ALL
3	ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	630,500	へっぽこザンギ	1c ALL
4	19XX (ライトニング)	7,426,300	God	1c ALL 残x2
5	19XX (モスキート)	12,520,400	M.K	1c ALL 残x3
6	19XX (震電)	8,825,000	M.K	1c ALL 残x1
7	鉄拳2Ver.B (デビル)	2'04"44	RYU:さらば鉄拳神	1c ALL
8	パズルボブル2	41,041,080	暁の蒼い奴	1c ALL

通信欄

AM　ファクトリー　タイムマシン
東京都豊島区南大塚3－44－11　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2	1,421,200	DAI	2－5　2P使用 連付き
2	19XX	14,223,400	TIM	震電x3　元韻 1コインALL㊙
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,570,100	T.O	根性モード　藤崎 コアラまで
4	パブルメモリーズ	9,912,680	ジャクソン	ノーマルモード 46面
5	マジカルドロップ2	2,324,604	S.A+BATTUI	ひたすらモード
6	マジカルドロップ2	457,232	BATTUI	ストーリーモード ALL
7	セクシーパロディウス	684,300	ジャーマネ	マンボウ使用 6面 連付き
8	デカスリート		5/末以後には入荷してますのでよろしく	熱いハイスコアを叩き出せ!

通信欄
●今回から参戦となりますタイムマシンです。当店には②杯鉄拳2全国大会2位のARI君が常駐しています。ぜひ全国レベルの鉄拳、ソウルエッジを味わってみてください。TMノートが熱いのでそちらの方もよろしく。ポパイ、PC県報のハイスコアラーの方々、ありがとう

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,225,500	ゴウキで爆死	ALL 豪鬼
2	ストリートファイターZERO 2	1,382,900	HIDE－BU	ALL チュンリー
3	マジカルドロップ 2	2,150,752	CAP－AB.	ひたすらモード LEVEL17
4	沙羅曼蛇 2	1,331,400	FZR	2－6　連付き
5	龍虎の拳外伝	8'23"12	BAR	ALL 王覚山
6	リアルバウト餓狼伝説	1,805,300	JOE	ALL フランコ
7	リアルバウト餓狼伝説	1,657,700	JIN	ALL 秦崇秀
8	リアルバウト餓狼伝説	1,609,500	BJ♡	ALL アンディ・ボガード

通信欄　●ゼビウス3D／G、サイキックフォース、戦国ブレード入荷しました。（5／4現在）今回は、ハイスコアの申請が少なかった。求ム、ハイスコアラー。

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,377,400	M.T	RYU ALL P×11
2	マジカルドロップ 2（ひたすら）	919,022	A.M	Lv17　7段 かんたん
3	マジカルドロップ 2（ストーリー）	60,542	PSB	ALL
4	マジカルドロップ 2（ひらめき）	62,200	SIN	かんたん
5	メタルスラッグ	489,210	A.M	
6	ビッグトーナメントゴルフ	－18	S.N	JAPAN
7	沙羅曼蛇 2	856,200	A.M	2週目 STAGE 2
8	ちびまる子デラックスクイズ	347,300	AMI	

通信欄　●サービスデーを導入しました。曜日によっては、バーチャファイター2、ZERO 2などが50円2プレイで稼動！曜日についてはTELでお問い合わせください。今年のファンタジーは、サービス、サービスゥ～！ by 爆

アップル

静岡県静岡市竜南1－1－54　☎（054）248－4601

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	9,624,350	ASDTMY	ミヤモト7面中ボス
2	戦国ブレード	901,600	MFF	2－1アイン
3	ガンブレード	66,819	XYZ	
4	メタルスラッグ	474,550	CHO	5面途中
5	アルペンレーサー	1'59"740	KO	
6	ソウルエッジ	4'41"50	XYZ	ロック
7	バーチャロン	3'15"86	TT	ライデン
8	19XX	12,045,600	STR	LV30震電

通信欄

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,797,400	細谷　竜	ALL リュウ
2	ストリートファイターZERO 2	1,637,700	細谷　竜	ALL ケン
3	ストリートファイターZERO 2	1,634,300	OKIK	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,580,500	B.Z	ダン
5	リアルバウト餓狼伝説	1,584,300	B.Z	ALL パッシュ
6	ソウルエッジ	7'06"90	GAN	ALL キム
7	鉄拳 2 verB	1'52"93	IHI	ALL リロン　苦労した
8	首領蜂	15,937,700	三流シューター☆ドーラシスティール	ALL JACK－2

通信欄

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（連なし）	6,917,530	DIO	1COIN NO　クリアー
2	リアルバウト餓狼伝説（L・3）	1,472,800	T・H	1COIN ALL
3	バーチャファイター2.1	2'12"31	T.M	AKIRA
4	バーチャロン	4'26"53	T.T	バイパー2
5	マジカルドロップ 2	78,496	AAA	ひたすらモード
6	戦国ブレード	1,358,700	AAA	天外 1－4
7	ソウルエッジ	4'17"33	Y.F	ソフィーティア アレクサンドル
8	ストリートファイターZERO 2	1,336,300	SYU	RYU 1COIN ALL

通信欄　●春が訪れ、野外で遊びに行かれる機会も多いのですが、当店大垣店でハイスコアの更新に汗を流しに来られませんか。
各種ゲームが、充実しています。従業員一同、御来店を心よりお待ちしております。

ゲームスポットFREE TIME

長野県塩尻市広丘高出1838－1　☎（0263）53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（さくら）	2,021,700	はなまるき	ALL
2	ストリートファイターZERO 2（サガット）	1,948,800	Ⓑ	ALL
3	バーチャロン（ベルクドル）	4'30"57	DOM	ALL
4	バーチャロン（テムジン）	5'03"88	JNR－TAMA	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ビリーカーン）	1,239,900	バリバリOZA	ALL
6	D&D®S.O.M（シーフ）	1,623,388	Ⓑ	
7	ソウルエッジ（ソフィーティア）	4'11"17	WHO	ALL
8	アルペンレーサー（上級）	1'53"202	M・S　あす山へ帰る　長い間　ありがとう	完走

通信欄　●先日のVF 2県内最強軍団の闘いに参加してくれた皆様、熱い闘いありがとうございました。定員オーバーで参加できなかったマスミちゃん次回はねぼーしないように！

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2,171,600	S♡M	ALL連・必なし 1クレジット
2	ストリートファイターZERO 2（リュウ）	1,964,400	S♡M	ALL連・必なし 1クレジット
3	ストリートファイターZERO 2（サクラ）	1,895,400	T.S	ALL連・必なし 1クレジット
4	ストリートファイターZERO 2（ケン）	1,880,300	S♡M	ALL連・必なし 1クレジット
5	ストリートファイターZERO 2（ゴウキ）	1,824,300	K.H	ALL連・必なし 1クレジット
6	リアルバウト餓狼伝説（フランコ・バッシュ）	1,779,800	KOC	ALL連・必なし 1クレジット
7	ゲーム天国（タイムアタックモードZ－DYNE MkⅡ）	3,085,190	FNL	ALL連・必なし 1クレジット
8	スーパーストリートファイターⅡX（春麗）	1,231,900	BRU	ALL連・必なし 1クレジット

通信欄　●あなたがもっているアーケード基板を当店商品筐体につないで、誰にも迷惑をかけず、おもいっきりゲームを楽しみませんか？市内の方で基板をご持参の場合に限り試験的に実施します。詳しくは店員までお問合せください。　by　店長

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,076,200	UPG	ALL ケン
2	ストリートファイターZERO 2	2,072,600	Y・G	ALL ソドム
3	ストリートファイターZERO 2	1,980,100	UPG	ALL リュウ
4	ストリートファイターZERO 2	1,751,600	TNS	ALL さくら
5	ストリートファイターZERO 2	1,718,200	武 お元気ー？　by店長	ALL ゴウキ
6	D&D® S・O・M	2,721,221	B・B	ALL エルフ
7	バトルガレッガ	3,691,970	AZI㊙	ステージ5 ワイルドスネイル
8	リアルバウト餓狼伝説	1,607,400	UPG	ALL

通信欄　●ZERO 2を入荷して、次から次へとハイスコアがでています。スコアラーの皆さんに気合が入ってますネ。がんばってください。　シューティングは、戦国ブレード。ゼビウス3D／Gもなかなかのものです。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ	8,165,910	H.Y	44面
2	バーチャロン	6'15"00	SAN	ライデン 2ポイント
3	メタルスラッグ	416,970	ODE	
4	ガンブレード N・Y	43,873	A.I	
5	ゼビウス 3D/G	1,297,220	765	エリア5
6	ディグダグ	337,610	S.W	※24 オリジナル
7	ディグダグ	169,750	KAA	ALL アレンジ
8				

通信欄　●ブルンブルン丸さん、ABCジャッキーさん、マッハアキラさんご来店ありがとうございました。また来てくださいね。

あそび天国

石川県鹿島郡西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,937,300	Tバランス（^O^	ALL P×14 連無　同無
2	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2,886,900	Tバランス（T_T	ALL P×12 連付　同押
3	ストリートファイターZERO 2（チュンリー）	2,737,900	Tバランス（*.* うわあち	ALL P×13 連付　同押
4	ストリートファイターZERO 2（ローズ）	2,369,900	愛の戦士（^^::	ALL P×8 連無　同無
5	首領蜂（Cタイプ）	19,909,210	ドーラ・システィールの処女膜は俺の物（オ	Z－4　109H 5機設定　連付
6	バーチャロン（テムジン）	4'30"82	ウィンキ…	ALL
7	D&D®S,O,M（エルフ）	2,982,289	グレイファスは呂布魂詩織は俺のモノ（ブ	1コインALL
8	D&D®S,O,M（シーフ）	2,931,780	愛の戦士＼(^O^)／	1コインALL

通信欄　●さあ梅雨だ！雨がO、C、してる日が多いですね。こんなジメジメしてる日は「あそび天国」でゲームだ！SFZ 2やバーチャロンやFVが対戦台で萌え萌えだ！でもVOは有るかな？（こればっかり）熱いシューティングゲームも多数有り（でも古い）by SRT

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高島町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,726,300	KAZ	ALL　ケン
2	ストリートファイターZERO 2	1,593,200	AMPその名はJ	ALL　リュウ
3	セクシーパロディウス	788,100	MOI	こいつ7面＋ボス ㊥なし
4	メタルスラッグ	361,050	ぎゅわんぶら～カッチ 別名エセAMP♡	
5	パニッシャー	7,416,400	伝説のカラテカ イーアルカンフー㊖	ALL　ニック
6	ワンダー3（ルースターズ）	1,425,100	㊖とりあえずカラテカ くりあーできません	ALL　ノーミス
7	ソニックウイングス	973,200	KAN	2－5　F－14
8	クォース	200,450	KAN	757ブロック

通信欄　●昔ハマッタ事のある名作ゲーム復活です。さあ腕をふるいに来てください。これが載るころにはZERO 2大会当店代表が決まっていると思うので全国大会へ行ってもがんばってきてほしいです。5月はときメモポスター&同級生キーホルダーと大いそがしです。

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1（連なし　アキラ）	1'51"35	T・M	1COIN ALL
2	バーチャファイターキッズ（連なし　ウルフ）	4'53"20	WOL	1COIN ALL
3	ファイティングバイパーズ（連なし　バン）	2'05"50	GTO	1COIN ALL
4	ソウルエッジ（連なし　ソフィーティア）	4'13"70	IND	1COIN ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（連なし　ダンクキング）	1,761,700	ユカリスト	1COIN ALL
6	マーヴルスーパーヒーローズ（連なし　サイロック）	2,610,200	今井　哲也	1COIN ALL 3P制
7	ヴァンパイアハンター（連なし　モリガン）	2,796,800	K・I	1COIN ALL 3P制
8	ストリートファイターZERO 2（連なし　ケン）	2,753,200	KEM	1COIN ALL 3P制

通信欄　●春らんまんの季節となりました。皆様、いかがお過ごしですか。当店では、最新の格闘ゲームを常時、とりそろえております。腕に自信のある方、是非とも、一度、お越しください。

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北仙101－5　☎（0774）44－5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	1,472,000	GSK	2－6 連付
2	19XX	16,250,800	JOF	ALL連付 ライトニング
3	ぷるるん	3,954,300	GSK	ALL
4	ストリートファイターZERO2	2,711,300	GSK	ケン
5	マーヴルスーパーヒーローズ	2,565,900	KOS	ALL アイアンマン
6	D&DⓇS,O,M	3,392,021	IBM	ALL クレリック
7	鉄拳2	1'27"66	AIB	ALL ワン
8	バーチャファイター2・1	1'12"66	ANC	ALL アキラ

通信欄：●東亜プランのオールドシューティング多数あります。シューターの来店をお待ちしております。
3種競技（シューティング・アクション・パズル）の大会も行なっています是非参加してください。

ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ2	658,638	約束の時間に間に合わないよぉ　T・H	L40 ひたすら
2	パブルメモリーズ	19,501,980	OS.P.Ⓣ	ノーマル ALL
3	もうぢゃ	2,332,370	秘密結社沢田まゆ教教組　おかち	L99 もくもく
4	戦国ブレード㊥（アイン）	1,501,100	OS－KSR－MOO 今からがんばります	2－5
5	バトルガレッガ㊥（ワイルドスネイルC）	6,421,580	OS－H・G	ALL
6	マジェスティックトウェルブ	857,270	OS－KSR－YUS 祝広島FF20周年	ALL
7	ワンダーボーイモンスターランド	3,043,730	?!?	ALL
8	マーベルランド	1,567,500	オプション使い	ALL ノーミス

通信欄：●越中ブラウン岩渕君、BⅢ君始めこの春より就職等の都合でガンマに来れなくなった皆様、今まで有難うございました。又大阪に帰って来られた時は是非御来店ください。お待ちしています。　P.S.メルヘンさん&小寺さん御結婚おめでとうございます。　by担当津川

ジェイランド　タイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース（ウォン）	5'46"70	KAZ	1C ALL
2	ライディング・ギア（エキスパート）	308	SOO	1C ALL
3	タイムクライシス（ストーリーモード）	11'33"55	A・H㊙	1C ALL（1ダメージ）
4	バーチャロン（ベルグドル）	3'48"84	サテライトキャノンソーラレイ臭いASO	1C ALL
5	バーチャロン（赤・ライデン）	2'54"74	中野マサキ!!!	1C ALL
6	龍虎の拳・外伝（ロバート）	7'15"16	AKI	1C ALL
7	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,030,700	HYAKU－TTJ 会長	1C　7面
8	バトルガレッガ（ガイン）	9,641,880	I・H	1C　7面

通信欄：●最近、バーチャロンの対戦が熱いです。レベルも高いと思うので、自信のある人、対戦相手が欲しい人は、一度遊びに来てください。中野「覇カレーザー」ライデンを始め　攻め大好きな常連が相手をします。ナイストも、当時のままの筐体で稼動中!!　by SGN

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（サクラ）	2,207,300	ZAP	ALL（P×11）
2	サイキックフォース（ウェンディ）	5'42"83	私の愛馬は狂暴です	ALL
3	メタルスラッグ（1P）	670,430	ZAP	最終面
4	マジカルドロップ2（1P）（とことんモード）	842,994	朝なんだから、しょうがないだろ!	LV40（かんたん）
5	オーバートップ（F350）	3'31"68	邪導	ALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（虹野沙希）	1,900,500	前田有奈紀	ALL（16連鎖）
7	19XX（震電）	16,353,300	Joupiuss、ホイミン	ALL ㊥
8	セクシーパロディウス（こいつ）	1,499,700	修行中!	最終面

通信欄：●4月からモモでは、ガイナックス商品を扱うことになりました♡
ゲームセンターでもエヴァンゲリオンのゲーム、LDが買えます！予約者にはガイナックス非売品もついてて得した気分♡
ガイナックスの須田さんポスター、パンフたくさんアリガトウ！

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2丁目　☎（05338）9－7722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,517,900	AYA	ALL マイスカラー
2	リアルバウト餓狼伝説	1,677,900	MAX	ALL　ビリー
3	ストリートファイターZERO2	2,189,200	ABE	ALL チュンリー
4	タイムクライシス	10'43"15	MIC	ALL ストーリーモード
5	バーチャコップ2	917,935	ZAP	ALL JX399 2Pスタート
6	戦国ブレード	1,013,900	YMK	2－2 1周2ミス
7	バーチャファイター2.1	56'75	あかつき	ALL　アキラ白 あと2秒
8	ファイティングバイパーズ	2'07"22	GSR	ALL JANE

通信欄：●新しく参加させて頂きますゲームプラザ亜登夢です。まだ若い店ですがスタッフ一同スコアラーの皆様と一緒にガンバリます。お近くのスコアラーの皆様の御来店をお待ちしています。
スタッフ一同&AYAME

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼビウス3D/G	2,012,800	店長	6面　ソルは極力ひかえた
2	ナムコクラシックコレクションVol.2　パックマン	431,950	GPP－NPA－ぱのお	37面オリジナル エンドレス設定
3	ナムコクラシックコレクションVol.2　パックマン	421,670	ライトが敵 FTH－AMC㊎	ラスボスで死 アレンジ
4	だい好きキッス	173,980	こんなモニターでゲームやらすな　KAW	ALL
5	セクシーパロディウス（こいつ）	1,087,100	気合い入れてません SOLID－S.S	6面　㊥付 マニュアル
6	セクシーパロディウス（ビックバイパー）	960,300	沢田まゆ命!!DO!	5面　㊥付 マニュアル
7	鉄拳2 verβ（ワン）	2'13"85	樋口　浩司	ALL
8	レイブレーサー（最上級）	9'05"331	マジカル頭脳パワー　3バカ娘	完走　T.T 12周設定

通信欄：●初掲載です！当店はバリバリのナムコ直営店でゲーム大会を始めとした各種イベントやナムコレゲーコーナーなど、とにかくいろんなことをやっています。ぜひ一度ご来店ください。地下鉄伏見駅7番出口から名古屋方面に向かって数分、名宝会館が目印です。

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DⓇS,O,M（ファイター）	3,430,325	SKM－地上絵㊮	ALL
2	D&DⓇS,O,M（エルフ）	3,204,114	K.K	ALL
3	D&DⓇS,O,M（ドリーフ）	2,027,265	CAT	ALL
4	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	7,729,080	参考からあげ松井君	ラストボス
5	メタルスラッグ	830,640	RS	6面
6	オーバートップ	3'36"34	SKM－地上絵㊮	ALL DOMINATOR使用
7	サイキックフォース（キース）	6'15"80	DAN	ALL
8	サイキックフォース（玄真）	7'02"56	CAT	ALL

通信欄：●みなさん、D&Dの4人同時プレーしてますか?とっても奥が深いのですがボス戦がいまいちのような気がします。そこで、㊥がおすすめする同時プレーは、キャプテンコマンドーです。これぱっかりは4人同時ALLするのは難しいですよ。

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン（ライデン）	3'10"78	ハートフルもいいけどGMもねIの松山様	ALL
2	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,357,800	王将用語その1 コーテルイーナーホー	ALL
3	ソウルエッジ（ミツルギ）	3'34"53	WIS	ALL
4	龍虎の拳外伝（王覚山）	5'24"87	サビ君米ちゃんへヒロシ「不純」イトウ	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（バッシュ）	1,834,200	ES,やりました	ALL
6	ストライカーズ1945（P－51）	1,241,100	SSLDC58－50 ○○改	2－4　連付き
7	パズルボブル2	108,362,200	999	21面
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（虹野沙希）	1,503,500	光希よりアンが好き byゆい	ALL、根性モード

通信欄：●今、バーチャロンの対戦が熱いです。夜に結構盛り上がっているので対戦しに来店されるなら夜のほうがいいですよ。
現在バルバスバウで強い人がいないので、バルバスバウ使いの方、どんどん来店してね。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス（ストーリーモード）	10'17"05	みちる	ALL DX台
2	ナムコクラシックコレクションvol.2（ディグダグ）	573,670	MIZ	オリジナルR－47
3	ナムコクラシックコレクションvol.2（ディグダグ）	518,790	片手間にプレイ SG－ELF	アレンジR－36
4	ナムコクラシックコレクションvol.2（パックマン）	163,020	高野君にLOVE² SG－ELF	オリジナル R－18
5	ナムコクラシックコレクションvol.2（Newラリー-X）	204,850	クリア大失敗 SG－ELF	オリジナル R－16
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（VERYEASY設定）	1,424,800	まあ実力ってやつ? SVZ（だいすけ）	ALL 古式ゆかり　根性
7	ゼビウス3D/G			
8	戦国ブレード		申請しないのは2周クリアが条件なのか?	連付き

通信欄：●サイキックフォース入荷、鉄拳2対戦台復活（PS版で練習して遊びに来てね）　4月より奇ゲー好きの新店長になったので今後は奇ゲーが増殖するとのこと、期待してね。ストライカーズ1945もよろしく！求む、ハイスコアラー!!　担当　内田

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,293,000	…滅殺!!! T.N	P×10　コウキ 1CALL
2	ストリートファイターZERO2	2,147,300	RYU、M	P×9　さくら 1CALL
3	サイキックフォース	9'12"56	だめだ!ジャム照井聖　in　松阪	ウォン使用 ラブウォン
4	オーバートップ	3'53"09	最近、フケきった。ヘル・ハウンド	全コースレコード タイム・ハマー㊖
5	ゼビウス3D/G	1,101,600	う〜んまあまあかな T.N	4面まで
6	セクシーパロディウス	732,800	点かせなし ハマリぱなしのHMJ	シューティングスター使用
7	バトルガレッガ	6,836,510	M.T	ワイルドスネイル使用　6面
8	進め対戦ぱずるだま	130,350	教組様の愛弟子じょにー	1COIN あたぼう使用

通信欄：●ちょっぴりレゲーが人気です♡スプラッターハウスやファイナルファイトがイイかんじ♡（笑）ゲーム大会は毎月第2土曜日午後3時からやってます!!皆サマ遊びにいらして〜ん♡（もう死ぬしか）メスト杯争奪ゼロ2大会参加者様ありがとうデス!!　byうさぎやま

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	3'00"43	ナガセ　ユウスケ	1コイン　ALL ライデン
2	セクシーパロディウス	973,000	点稼げろ甘　SG－2 AGBS－ELF	1コイン　ALL まんぼう
3	マジカルドロップ2	161,364	ブブブのブー太郎	1コイン　ALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,677,400	虹野にメロメロ　隊長きらあっ	1コイン　ALL 虹野
5	テトリスプラス	2,014,100	コムテック最強の警備員	ライン1006 LV99ノーマル
6	スパルタンX	504,820	ZZR	1コイン 4－2まで
7				
8				

通信欄：●今回のスコアはパズルが多めです。当店3Fに多数のパズルやクイズのゲームがあります。格ゲーはひとつ上の4Fで！夕方は対戦が熱いです。パズルもクイズも格ゲーも対戦もスコア申請もぜひコムテックで！㋘屋さんのそばだよ。　NO53－SHIZU

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）89－1905

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エースドライバービクトリーラップ	2'26"90	CGZ	セローバリー レースモード
2	D&DⓇS,O,M	2,944,513	ファイター わん²堂	1コインALL RD有り
3	D&DⓇS,O,M	3,214,863	エルフ コボルドくん	1コインALL RD有り
4	D&DⓇS,O,M	3,361,910	シーフ わん²堂	1コインALL RD有り
5	D&DⓇS,O,M	2,775,776	マジックユーザー コボルドくん	1コインALL RD有り　2P色
6	セガラリーチャンピオンシップ	3'17"78	チャンピオンシップ MRYO	ノーマル セリカM.T
7	レイブレーサー	2'32"200	CGZ	中級T.T
8	バトルガレッガ	5,586,860	勇者ダ.サイダー	5面ボス　ABC ワイルドスネイル

通信欄：●ゴールデンウィークに御来店、様々なイベントに御参加御協力頂いたすべてのお客様、誠にありがとうございました。さらなる向上に向けまして、当店全スタッフ総力をあげて勤めますので、今後もマジカル・ドロップをヨロシクお願いいたします。

AM ZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F ☎（08275）3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	3,580,960	J.Y	ALL
2	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	3,166,734	SIN	名人 かんたんスタート
3	マジカルドロップ2（ストーリーモード）	287,760	SIN	プリエステス使用 ストリングス面
4	バブルメモリーズ（ストーリーゲーム）	17,666,000	SIN	R73 パワーアップ使用
5	D&D®S.O.M（エルフ）	3,021,462	スナフギン	ALL 宝79 隠18
6	D&D®S.O.M（クレリック）	2,721,695	マンマン	ALL 宝81 隠17
7	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	2,222,900	GO	ALL P×19 S×14 O×0
8	ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,106,000	GUY	ALL P×7 S×2 O×14

通信欄 ●スペースの都合で載らなかった人ごめんなさい。ということで今月より集計店となりましたのでスコアラーの方、お待ちしております。1プレイ50円。営業時間はPM12時からAM12時です。ヴァンパイアハンターがまだあるお店

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9 ☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	2,445,800	SPN-PDT-KE.	ダン ALL 13－1－9－0
2	ストリートファイターZERO2	2,490,900	SPN-GBR KAA	さくら ALL 12－9－3－0
3	ストリートファイターZERO2	2,561,200	SPN-PDT-KEI	ゴウキ ALL 12－2－12－1
4	ストリートファイターZERO2	2,590,500	SPN-VPT-YSK	ローズ ALL 12－6－2－0
5	パズルボブル2X	467,372,510	SPN-PDT-KEI	表面Wゾーン ALL
6	19XX	12,014,700	SPN-PDT-KE	モスキートALL 元帥 AV99%
7	バーチャファイターキッズ	3'18"37	M.O	カゲ ALL
8	ソウルエッジ	4'42"47	HID	ファン・ソンギョン ALL

通信欄 ●ハイスコアが不足しています。だから今がチャンス!! ハイスコアを出してゲーメストに掲載されたい人！SPN（スコーピオン）軍団と対戦したい人！の御来店を心よりお待ちしております。（マジで…）

プレイシティチャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町8－11 ☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ	2,519,880	F.T	ALLクリア 61人救助
2	マジカルドロップ2	1,996,488	愛の戦士♥吉野	ひたすらモード 名人 L40
3	セクシーパロディウス（シューティングスター）	1,422,800	F.T	スペシャルステージ (連)有
4	19XX（ライトニング）	14,766,400	F.T	ALLクリア (連)有S×6、100%×4
5	ストリートファイターZERO2	2,147,100	策師	RYU使用ALL Ⓟ×6、Ⓢ×9
6	ストリートファイターZERO2	1,952,100	夢の魔導士II 岩佐	KEN使用ALL Ⓟ×5、Ⓢ×13
7	マジカルドロップ2	584,092	悪の大王 吉野マン	ストーリーモード ワールド使用 ワールドまで
8	ゼビウス3D/G	2,367,100	F.T	6ステージまで (連)有

通信欄

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町1111－8 ☎（0857）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイターキッズ	2'36"28	中立売ジャッキー	カゲALL
2	バーチャファイターキッズ	4'03"74	M－MKV	1コインALL AKIRA使用
3	セクシーパロディウス	3,762,700	出張屋－DAN 堀丸地獄のカゲ使い	ALLクリア マンボウ使用
4	究極タイガーII	8,286,600	RUN	1コインALL 1P側
5	戦国ブレード	947,600	RAY	1コイン2－1 ユーニス使用
6	ストリートファイターZERO2（DAN先生使用）	1,636,900	だん吉	1コイン ガイ有 ラス豪鬼まで
7	ストリートファイターZERO2（春まき使用）	1,512,600	BAK	1コイン豪鬼まで
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,600,000	SEJ－177	1コインALL 優美嬢使用

通信欄 ●出張スコアラーの方、毎回エントリーありがとうございます。最近パズルゲームの入荷がなくてさみしいです（笑）
●駅前KSAではバーチャロンこのおたち台が楽しですよ。接近戦をもっと激しく熱く！

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8FANIQ地下1F ☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース	7'01"03	SUE	1CALL ウォン
2	ストリートファイターZERO2	1,741,700	Sin ソドムはもう使いませぬ	1CALL リュウ
3	マジカルドロップ2	1,036,820	有沢七瀬 超人は無理かな？	ひたすらモード
4	セクシーパロディウス	3,658,200	出張屋－DNA 掘丸地獄のカゲ使い	1CALL マンボウ
5	ソウルエッジ	4'44"27	東方不敗 見よ!東方は赤く燃えている!	1CALL ソフィーティア
6	ファイティングバイパーズ	2'02"29	CC? 何故って？絆だから…	1CALL バン
7	龍虎の拳外伝	5'07"57	M.O.S(パパ) アルティメイト2回	1CALL ロバート
8	バーチャロン	3'55"26	SUE	1CALL テムジン

通信欄 ●スーパーパンキーズでは女性でも気軽に遊びにこれるような明るい店づくりにしています。ゲームの操作方法などわからないことがありましたら気軽に店員にお尋ねください。デンゴンバシラ（伝言板）ではイラストコンテスト開催中！大好評のプリント倶楽部もあるぞ！

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8 ☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルメモリーズ	16,210,760	うしっさん	ノーマルモード 69面
2	サイキックフォース	5'43"00	KA.SAN	ALL ウェンディ使用
3	サイキックフォース	5'20"70	にせバーチャ人T.I	ALL 玄真使用
4	ときめきメモリアル対戦パズルだま	1,353,100	めかね～こ	根性レベル 藤崎使用 ALL
5	鉄拳2VerB	1'36"98	井上隆由紀	ワン使用 ALL
6	バーチャロン	11'21"78	キャップさわだ	ライデン使用 2本設定 ALL
7	バーチャロン	11'08"45	KA.	ドルカス使用 2本設定 ALL
8	マーヴルスーパーヒーローズ	1,253,800	R.H	ターボ設定ALL ウルヴァリン使用

通信欄 ●今月から、ハイスコア2に参加させていただくことになりました。当店では、毎月、ゲーム大会等の楽しいイベントを行なっております。JR和歌山駅前、アポロビル2Fの、タイトーイン和歌山にぜひ1度ご来店くださいませ。ノートもありとてもアットホームです。

ゲームえの木2

高知県高知市旭町3－100－3 ☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,443,300	Y.K	ギース ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,902,100	ホッターマン	ゴウキ Px13 乱入ゴウキまで
3	ストリートファイターZERO2	976,700	カツ	ロレント ALL
4	戦国ブレード	507,000	ガントレット	ハガネ 1－6
5				
6	サイキックフォース	7'40"	J・M	ウォン ALL
7	サイキックフォース	7'21"	名無し	キース ALL
8	サイキックフォース		入荷しました。	サイキッカー大募集

通信欄 ●今月からハイスコア担当の店員がかわりました。交代時のドタバタでオオクのハイスコアが失われたようです。ハイスコアを申請してくださったスコアラーのみなさんに大変ご迷惑をおかけしました。

アミューズメントHIS

岡山県岡山市神下185－1 ☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,605,700	BAD	1コイン ALL
2	ソウルエッジ	6'11"43	C2?	1コイン ALL
3	ダートダッシュ	5'14"38	KAA	1コイン 完走 中級車 MT
4	リアルバウト餓狼	1,651,600	JRA	1コイン ALL バッシュ
5	リアルバウト餓狼	1,569,500	TRF	1コイン ALL ギース
6	リアルバウト餓狼	1,551,900	TJV	1コイン ALL 崇雷
7	ナムコクラシック2 アレンジパックマン	422,730	105	1コイン 5－2
8	タイムクライシス		ハイスコア募集中!	

通信欄 ●当店は、全ゲームのレベルを簡単にしてます。最近のゲームは難しいと言う人、一度御来店を。ハイスコア出された方、ゲームソフトのポスターをプレゼント！そのほかの方もお気軽に店員に言ってください。数と種類に限りがあります。早い者勝ち！

ゲームプラザ アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹林ビル2F ☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（震電）	1,856,700	EL2(PSD)	ALL (連)
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,266,190	HYAKU－ みやもと(止)	7面
3	戦国ブレード（ユーニス）	1,294,700	K,K	2－4 (連)
4	キャノンダンサー	6,224,080	BY,	ALL
5	沙羅曼蛇2（スーパーコブラ）	1,614,600	Joupiuss－ 鬼兩呼(ニセ)	ALL (連)
6	ストリートファイターZERO2（ダン）	2,205,200	J・A	ALL
7	ストリートファイターZERO2（サクラ）	2,249,900	KGU－WOR	ALL
8	19XX（震電）	14,066,700	Joupiuss－ 鬼兩	ALL (連)

通信欄 ●G・WにTELして来店してくれた方、大変ありがとうございます。次回もぜひ遊びに来てください。心よりお待ちしております。来店したら気軽に声をかけてね♡
ハイスコアラー募集中!! スタッフ一同より♡

ビデオ&ゲームサークル デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20 ☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2 <リュウ>	2,052,500	SLEII世	ALL GA掲載 6回!
2	ストリートファイターZERO2 <桜>	1,978,200	極(きわみ)改め 宮崎重明「好きになる」	ALL G掲載 13回!
3	龍虎の拳・外伝 <ロバート>	4'35"80	SLEII世	ALL G掲載 7回!
4	龍虎の拳・外伝 <リョウ>	4'43"33	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 22回!
5	マジカルドロップ2 <ひたすらモード>	59,756 <2段>	H・T	ALL G掲載 初登場!
6	ソニックウイングス3 <真 尾>	2,535,900	ガイルII世	ALL G掲載 12回!
7	リアルバウト餓狼伝説 <フランコ>	1,923,800	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 23回!
8	リアルバウト餓狼伝説 <ビリー>	1,905,200	テリーII世	ALL G掲載 7回!

通信欄 5月12日"ストリートファイタZERO2・最強タッグ決定リーグ戦"開催！ルールは2vs2、1本勝負、勝ち残り総当たり戦！初夏の熱きバトルに期待大！ハイスコア部門も益々ヒートアップ！特にストZERO2は毎日、毎日が抜きつ抜かれつのスーパーバトル展開中!!

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22 ☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,438,400	PiP	ALL ソドム
2	ストリートファイターZERO2	1,489,500	RCC	ALL ゴウキ
3	ストリートファイターZERO2	1,043,400	NAY=0	ALL サクラ
4	マジカルドロップ2	2,068,984	SIN	ひたすらモード
5	マジカルドロップ2	154,634	SIN	ストーリーモード
6	ナムコクラシックコレクションVol.1	309,380	古畑 任三郎でした	ALL ギャラガアレンジ
7	バーチャロン	6'15"30	K.T	ALL テムジン
8		対戦者求ム	命知らずのエトランゼ随時募集中cy担当者	

通信欄 ●当店は「なんじゃこの店はっ!?」というのをモットーに皆様に楽しんでもらえる空間創りにマジメにふざけて取り組んでおります。店内POPにも注目してねっ！店長太腹企画も続々延々と増発中!!プリチーおギャル、勘違い野郎ボヨヨ～ンとカマン!!by のぶちか

プレイスポット JoyJoy倉敷店

岡山県倉敷市新田2971 ☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,849,900	のっち	リュウ ALL
2	ストリートファイターZERO2	1,634,600	松本晋介	ナッシュ ALL
3	ストリートファイターZERO2	1,473,600	㊇SHIN	アドン ALL
4	メタルスラッグ	1,113,450	㊇SHIN	6面
5	メタルスラッグ	1,170,090	㊇スーパーSHIN 愛の伝動子(?)	ALL 残機2 ノーミス
6				
7				
8	ヴァンパイアハンター	54人抜き	TφM	デミトリ ALL

通信欄 ●ヴァンパイアハンター倉敷五人衆は週1の割合で大会を行ってます。参加希望の方は、どんどんお便りください。
お待ちしてまーす。
担当 金沢

アミューズメントスペース31

大分県大分市字皆春100－4 皆春プラザ ☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（アキラ）	1'28"17	スターにしきのアキラ	ALL 2.1
2	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,078,900	だけど館林もいいよなB－rogくん!	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（ジン）	1,720,800	DAIKAI	ALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,250,500	日野	藤崎詩織
5	19××（モスキート）	13,508,900	ETO	ALL 元師
6	19××（震電）	12,165,200	HON	ALL 元師
7	レイブレーサー（最強T.T.）	1'52"882	MICリターンズ	MT
8	ファイティングバイパーズ（ピッキー）	2'22"41	Cyhthia	ALL

通信欄：★5月19日高松ゴールドタワーに多分行ったと思う。6月23日広島GIGOにも行くかな？7月21日天神GIGOキャサ夫の百人組手FINALか？なので必ず行くでしょう。みんなで。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16 ☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D(B)S.O.M (連)無し	3,834,700	BLY	1C ALL エルフ 使用
2	沙羅曼蛇2 (連)付き	1,767,700	GMC. DURAN	1C ALL ZP Side
3	バトルガレッガ（ゴールデンバット）(連)無し	8,504,890	GMC. DURAN	1周 ALL
4	バトルガレッガ（ミヤモト）(連)無し	5,632,410	闇忍者・<忍>	6面
5	セクシーパロディウス（ガノンエル）(連)付き	1,632,800	Pee－Pee TOM	1C ALL
6	ストリートファイターZERO2（リュウ）(連)なし	2,572,800	ETO	1C ALL
7	龍虎の拳 外伝（ロバート）(連)無し	5'08"48	GMC. DURAN	1C ALL
8	タイムクライシス	11'14"25	SUPER	1C ALL

通信欄：●4月末に店内の模様変えをしました。新に20円コーナーもできましたので是非おいでください。（只今の目玉台は、TANK・アテナ・1942・1943等です！）
皆様の御来店をおまちしています。　STAFF一同より

ゲームストーリーム

愛媛県西条師大町1699－4 ☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（シューティングスター）	656,700	YOU	
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	6,124,190	ださださ (平)	7面5ボス改
3	19××（震電）	12,417,200	S.D.M.改	1CALL
4	戦国ブレード（ハガネ）	1,054,600	ださださ (平)	2－2
5	戦国ブレード（こより）	904,200	S.D.M.改	2－1
6	バーチャロン（1Pバイパー II）	9'57"70	藤崎 凪 正己ちゃん愛してる(笑)	ランクSSS 1CALL
7	ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,681,900	GT タニー!	真・豪鬼にて死亡
8	バーチャロン	対戦者求む!	藤崎バイパーIIがまってます。	玉袋ドルカスをたおせ!

通信欄：●ゲームストリート ジオを紹介します。ジオのメダルコーナーには、なんとロイヤルアスコット・VF2バージョンがある。ウルフやラウが馬にまたがって腰をふる姿は大爆笑まちがいなし！君は見たことがあるか。おそらく日本でただ一台しかないのではないか

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5 ☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクウギャレット	10,260,480	BNJ－H.K	ALL ノーミス (連)
2	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,392,500	FTO	ALL P×10
3	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,282,300	T.M	ALL P×10
4	ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	2,159,200	???	ALL P×9
5	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,165,600	CHA	ALL
6	ストリートファイターZERO2（ベガ）	1,878,800	KAZ－AMI	ALL P×6
7	首領蜂（A－TYPE）	44,022,580	BNJ－H.K	ALL 残×2 1周1990万
8	首領蜂（C－TYPE）	33,326,580	HON	2－5タコミスのはらいせに脱麻

通信欄：●こんにちわ、フォーカスです。朝7時（少し変わることもある）より営業してます。バーチャキッズなどスコアの残るゲームも気軽に申請してください。花やOBQさん、HAMさん、K君がんばりましょう。
1PLAY50円！　by M. A

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（豪鬼）	3,087,200	MK2よ愛知で生きてるか？ MUGEN	ALL 連付 P×17 R18
2	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,969,100	OCで永バらしい MUGEN	ALL P×16 R18
3	ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,776,000	MUGEN	ALL 連付 P×14 R21
4	龍虎の拳外伝（ワイラー）	3'20"61	によし夫	ALL
5	龍虎の拳外伝（ロバート）	3'35"97	MUGEN	ALL
6	ソウルエッジ（ソン・ミナ）	3'59"67	DAL	ALL
7	19××（ライトニング）	16,423,400	HBS－(も)	ALL 残×4 来店ありがとう
8	鉄拳2 ver.B（王椋雷）	1'35"81	によし子	ALL

通信欄：●うーやっとこの店にも連射装置が着きました。（一台だけ…）まだこれからも増やしていくつもりです。あと対戦格闘が上手い人、ウチに来てイヂめてやってくださいませ、待ってまーす。
by 三下バイト (吉)

フリータイム

徳島県徳島市藤屋町2－16－2 ☎（0866）23－4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ヨシミツ）	1'20"20	阿波主水本田	ALL
2	ファイティングバイパーズ（トキオ）	2'22"26	DCW－SOH	ALL
3	極上パロディウス（こいつ）	3,843,800	FLGS－KLK	連付 8面
4	レイフォース	7,671,300	江ノ浦GAY	連なし ALL
5	雷電DX（初級）	5,220,680	RDN－TRS－MNR	1－5 ALL 2P側
6	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	2,324,100	KY	ALL P×8 D×0
7	ダライアス外伝	11,413,800	RDN－TRS－MNA	ALL Vゾーン 残4 B5 C5
8	バブルシンフォニー（スーパー）	12,988,610	PPP	ALL 残3

通信欄：●突残もとい、突然ですが、当店フリータイムは4月24日をもちまして閉店いたしました。短い間ですが、お世話になりました。

ゲームインハナII

沖縄県那覇市松尾2－22－19 ☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D(R)S.O.M	3,259,461	PAN－FTC 1人用のみ!	1コイン ALL
2	テトリス プラス（パズルモード）	261,200	りられるる	1コイン ALL ノーマルモード
3	バトルガレッカ	9,431,600	PAN－FTC おわっているにれは	1コイン ALL ミヤモト ⒶⒷⒸ
4	マーヴルスーパーヒーローズ	2,512,100	新ト○ン	1コイン ALL アイアンマン
5	ストリートファイターZERO2	1,438,000	S.Y	1コイン ALL ゴウキ使用
6	メタルスラッグ	2,356,430	UNE♡	1コイン ALL Ⓟ×3
7	セクシーパロディウス	1,258,700	UNE スペシャルナシ	1コイン ALL こいつ使用
8	ときめき メモリアル対戦ぱずるだま	1,550,500	りられるる MAX 2連根性レベル	1コイン ALL 古式ゆかり使用

通信欄：●最近新作のシューティングがなかなか入荷しません。さみしいなぁ。もし入荷するならゼビウス3D／Gかも。

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9 ☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D(R)S.O.M	3,200,068	MAX	1c ALL クレリック使用
2	ストリートファイターZERO2	2,243,500	TAG	1cALL Ⓟ9 リュウ使用
3	戦国ブレード	1,116,500	ふいにわきでたおやじ	2－3 連付 翔使用
4	ゼビウス3/G	1,832,040	AOI 147	5面 連付
5	バトルガレッカ	6,693,500	ふいにわきでたおやじ	7面中ボス ワイルドスネイル
6	ナムコ クラシックコレクションvol.2	217,700	DAL	1cALL パックマン（オリジナル）
7	19××	12,875,500	GNN	1cALL 震電使用
8	マジカルドロップ2	10,612	AOI	ストーリーモード 9面

通信欄：●初めまして、今回より掲載して頂くことになりました。
皆様の御来店とハイスコアへのチャレンジをお待ちしております。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2	1,373,300	CIS	9人目 さくら
2	リアルバウト餓狼伝説	1,789,600	MIG	1C ALL ヤマザキ
3	ソウルエッジ	3'32"83	CIS	1C ALL ソフィーティア
4	鉄拳2 Ver.B	1'33"96	T－S.L"R.D.N"TNY	1C ALL ポール
5	沙羅曼蛇2	1,300,700	AGF.SHT	2周目の6面 1P側
6	セクシーパロディウス	1,011,900	TKY	最終面 マンボ
7	バトルガレッカ	4,224,270	ALP	6面 ワイルドスネイル
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,424,100	K.S－W	1C ALL 美樹原 愛

通信欄：●戦国ブレード・XEVIOUS 3D／Gが入荷しております。
ALPさん、ハイスコアーの申請をお待ちしております。

狙うぞハイスコア!! 2の次回の締切日は、

6月9日(日)

を予定しています。遠征にいかれる方は、締切日に気をつけて日程を決めよう！

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地 ☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 ver.2（ワン）	1'59"85	NTT	1C オール
2	セクシーパロディウス（こいつ）	779,300	ZAN	1C SPステージ(連)
3	ビッグトーナメントゴルフ	－20	Ⓔ君	1C ALL
4	19××（地電）	10,166,700	Ⓔ君	1C ALL (連)
5	リアルバウト餓狼伝説（ジョー）	2,210,900	Y・Y	1C ALL
6	ソニックウイングス 3（ブレイザース）	2,825,800	Ⓔ君	1C ALL (連)
7	ネビュラスレイ	1,893,160	Ⓔ君	1C 2－1 (連)
8	サイキックフォース		ハイスコア 求む!	

通信欄：●皆さんへお知らせ！WINGCLUBでは、君の得意なゲームを1クレジットでクリアすればオリジナルメダルをプレゼントしています。メダルをためるとステキなプレゼントがもらえるヨ！君もぜひチャレンジしてください。ゲーム大会もやってますヨ。

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市高宮1－8－11 ☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキック フォース（バーン）	2'49"93	ダニエル(谷)	1cALL
2	サイキック フォース（ソニア）	3'12"73	ソニア	1cALL
3	サイキック フォース（ゲイツ）	4'37"96	ゲイツァー(も)	1cALL
4	サイキック フォース（エミリオ）	3分58"96	(な)社取締役	1cALL
5	サイキック フォース（ブラド）	4'34"66	チェルシー(も)～	1cALL
6	サイキック フォース（キース）	3'44"86	GAW	1cALL
7	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,629,500	DUK	1cALL
8	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,921,700	ごくなが	1cALL

通信欄：●本当に永パなの、あれがあ～!?

ハイスコアラーの世界

広くって台数が多く、休憩所などの設備やメンテもバッチリ。一部フロアは朝まで開いていて、これぞ真にゲーマーの夢空間！

第3回 アイリン夢空間

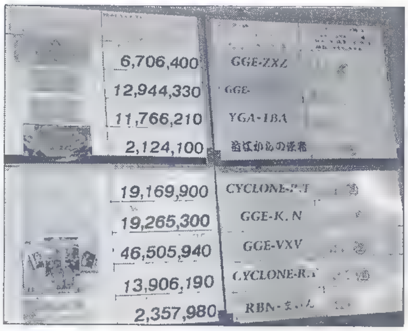


営業時間／10：00〜翌朝6：00（一部フロアのみ）
定休日／なし
筐体数／基板ものだけでも100台ぐらい
スコア常連のいる時間帯／土曜から日曜夕方ぐらいと平日の夜

JR岐阜駅の2つ隣の穂積駅で下車し、歩くこと数十分。テニスセンターとレンタルビデオ、ゲームセンターなどが合体しているアイリン夢空間は、私が今まで持っていた「スコアラーが集まる店」というイメージとちょっと違う雰囲気のお店でした。広い店内にはビリヤードコーナーや飲食コーナーもあり、オールドゲームも充実しています。早速スコアボードを探してみると、そこには錚々たる文字が並んでいるではありませんか！でも気のせいか、下井草の面々の名前が多いんですけど…？

「ゴールデンウィークに遊びに来てたんです。G・Wの間だけでボード全部を書き直さなきゃならなかったんですよー」

なるほど、店員の牧田さんに聞いて納得しました。そんな遠方からわざわざスコアラーが足を運んで来る魅力が、アイリン夢空間にはあるのです。



気合の入ったスコアボード。全部シューティングですね。


常連の皆さん。左からG・CRUSH-きみちゃん、GRI-HONE-KSG㊩、GGE-VXV、近江からの使者、GGE-MKC、遠征客の宿担当佐藤、RATT-NKS(敬称略)。R・T氏は風邪のため、この日はお休みでした。

最近まで盛り上がっていたゲーム天国は？

大勢で盛り上がったゲーム天国タイムアタックですが、一時期ほどの熱は冷めてきていました。しかし最高潮だったころの、各人のこのゲームにまつわるエピソードを伺いました。



もっとイロイロ聞いたのですが恐ろしくって、私にはこれ以上書けません…。

アイリンの一部の人たちは、土日しか集合できないこともあってメシ大臣（近江からの使者）を筆頭に、食事にわりとこだわりを持っています。


バトルガレッガをボーンナムでプレイ中の近江からの使者氏。

うまいもん食ったらスコア出る説

「せっかく1週間ぶりにここに集まるんだから、スタミナのつくうまいものを食べよう！」
とメシ大臣の決断に従ってメシ屋に行って、うまいメシをしっかり食べます。帰ってきたら、アイリンソファ（写真参照）で休憩を入れましょう。すると不思議とスコアが伸びるために、この「うまいもん食ったらスコア出る説」というのがひそかに語り草となっているのです（特に焼肉やトンカツが有効なようです）。

首領が語る

今のアイリンを生むきっかけとなったバツグン


GGE-GRI-MKC氏。

約4年前、某誌の集計欄に初めて掲載を開始してアイリン夢空間がハイスコア集計店になった頃から、この店をずっと見てきた店員のMKC氏。
「みんな家から遠いのに、週一回ここへ来てスコアを出してくれます。それでいて輝かしいトップの数！本当にお礼を言いたいです」。
――スコアを集計し始めたころって、どんな感じでしたか？
「最初は全然盛り上がってなかったんです。だけど、よく藤内さん（近江からの使者）と2人で、『この店を何とかして盛り上げよう』って話をしてたんですよ。そのころは雑誌のスコア欄を北海道から順に見ていった時に、東京と関西の間が飛ばされている感が強かった。だからせめて、目に止めてもらえるような点数を岐阜で出そうって話になったんです。全国トップなんて考えてませんでした」
――えーっ、そうだったんですか。
「ええ。ちょっとでも高い点を出そう、というわけでお店を盛り上げる作戦を始めました。確か藤内さんがマッドシャークで1000万点を出して、その後バツグンでトップをとったんです。あのバツグンが火つけ役になったんじゃないかなぁ。それから高村さん（R・T）が来店し始めてさらに盛り上がってきて、時森君（WXW）もアイリンで極パロをやり出してバクハツしましたからねー」
――なるほど。たった4年前からここまで、なかなか濃いですねー。しかもその間いろんなスコアラーが来店してますよね（アイリン・フリーノート№17の最後の夏参照）。
「本当に、来てくださった皆さんにお礼を言いたいです」

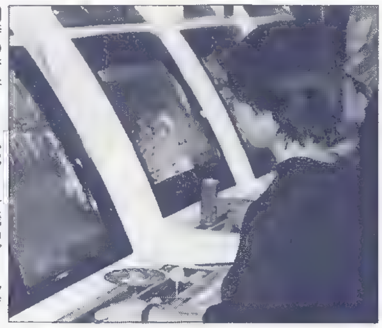
「寝られる」これは重要！

本来寝るために置かれているのかどうかは疑問ですが、ホールの真ん中に大きなソファが置かれています（たぶん単なる休憩用だと思われる）。アイリンの快適な環境を作っている要素の中でも、これはかなり重要です（と言い切ってしまいます）。
日曜日の朝なんかには、だいたい写真のような光景が展開されることに…。
因みに私はゲーセンイス派でしたが今回の取材でついにソファの魅力に目覚めてしまいました。う～ん、ヤバいかも。


朝の光景。来店3度目にして私もようやく快眠を得られました。

バトルガレッガ

ゴールデンウィークに下井草タイフーンが去っていった後から、アイリンでもにわかにバトルガレッガが盛り上がってきました。
ガレッガは、クリアするだけでも素人にはかなり難しい縦シューです。それを、稼いで1000万以上の点数でクリアしている16歳の少年を発見しました。
彼、NAL君はゲーム歴のスタートはバーチャの対戦。そしてバーチャのCPU戦で初の全国トップを獲得した人です。真剣にシューティングをやり込むのはバトルガレッガから、ということでキツくなかったのかなぁ、と思うのですがそうでもなさそうです。
16歳くらいのスコアラーって、私もそれくらいのころには珍しくなかったのに、近ごろティーンエイジャー自体めっきり減ってしまいましたよね（あっ、本当のトシがバレてしまう…）。
だからNAL君には驚きました。
「盛り上がっててイイ感じだから前から気になってたんですよ」
と、名古屋から1時間以上もかかるアイリンに通い始めるあたり、スコアラーっぽい！
近江からの使者氏も岐阜の隣の滋賀県から車で2時間近くかかるのに毎週アイリン、CYCLONE・R・T氏も愛知県から電車代片道1000円以上かかるのに毎週アイリン。「近場で一番設備が整っているから」というのが理由みたいです（近場なの!?）。
みなさんくれぐれも、ソファで寝過ぎて風邪などひいたりしないように気をつけてくださいね。
なお、このコーナーでは皆様からの情報をお待ちしております。もっと若いスコアラーを知ってるよ、とかあの人、あのお店を取材してほしいなど、何でも待ってます。


期待の若手NAL君。4号機のゴールデンバットで稼いでます。



7月15日号プレゼントコーナー

MEMレコード提供
②ダンスレボリューションVol.1「ヴァンパイアハンター」予約特典ポスター

カプコンの超人気ゲーム「ヴァンパイアハンター」の各ステージ楽曲をリミックスしたこのCDの、予約特典ポスターを10名に。月明かりにたたずむデミトリがチョーカッコイー！



全国の「ティーム如月」のみんな、今回の基板プレゼントは大好評にお応えして、またまた登場のとき玉基板ですぜ！とき玉基板をゲットするコアラッキーな人はただ１人のみ！一生分の運を使い果たす覚悟で応募してね。余談ですが「ティーム如月」では会員を募集中。入会希望者はアイランド担当田渕健康までよろしくね。

ハガキ	152ページ
締　切	7月15日
発　表	9月30日号

ゲーメスト提供
①「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」基板



アートプレスト提供
③ガチャ王用景品「同級生、同級生２キーホルダー」

左右に動くランプを、欲しい景品の前の大きいランプに止めると、景品をゲットできるバンプレストのニューエレメカ「ガチャ王」。そのガチャ王景品「同級生、同級生２」のキーホルダーを各１名に。©エルフ



セブンイレブンキャンペーン事務局提供
④「バーチャファイターキッズ」セブンイレブンプリペイドカード（3000円分）

セブンイレブンでキャンペーン対象商品を500円以上買うと、セガサターン用ソフト「ジャワティーオリジナルバーチャファイターキッズ」が当たるというキャンペーンをやっているぞ！そのキャンペーンを記念してジャッキーをデザインしたプリペイドカードをプレゼントしちゃうぞ。キャンペーン期間は６月20日までだから今ならまだ間に合う、今すぐセブンイレブンへダッシュだ！



バンダイビジュアル提供
⑤「AMAZING JUNGLE」予約特典
1/8フィギュアセット

麻宮騎亜&キクチミチタカ両氏の作品を収録したCD-ROMが７月25日に発売されるぞ。しかも６月20日までに予約をすれば、エディションナンバー入り麻宮・キクチ両氏直筆サインと「AMAZING JUNGLE」オリジナルフィギュアキットが特典としてついてくるぞ！麻宮・キクチ両氏のファンだったら今すぐ予約しに行くしかないっしょ。



次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売



緊急速報

ストZERO2大会 結果発表



ダイヤグラムに変動あり!?
ストリートファイターZERO2 (カプコン)



期待のシューティング、いよいよ発売!
レイストーム (タイトー)

発売間近! その魅力はプラズマコンボだ!
スターグラディエイター (カプコン)

一押し

その他、ライジングの新作シューティングも発表!?



武器格闘の決定版!
ラストブロンクス (セガ)

大攻略

もっと対戦しようぜ!
サイキックフォース (タイトー)

大連続技特集!
ニンジャマスターズ (ADK)

全キャラ徹底攻略!
ソニック・ザ・ファイターズ (セガ)

ゼビウス3D/G(ナムコ)／DEAD OR ALIVE(テクモ)／ソウルエッジver.Ⅱ(ナムコ)／メタルスラッグ(ナスカ)／バトルガレッガ(ライジング／エイティング)／闘姫伝承(テクモ)／バブルメモリーズ(タイトー)ほか

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号(No.176)は **6月30日(火)発売!!**

特別定価550円(税込み)



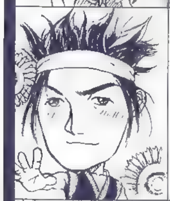
●ふらり諫言。まだまだ多い、ハガキの鉛筆書き。鉛筆書きで投函すると、内容やあて名、差出人氏名が消える恐れがあるだけでなく、ほかの郵便物を汚しちゃうことだってあるんだ。やめよう。
☆貯金の半分と、とりあえず1年間のすべての日曜を費やして、新たな能力を身につけるべく、秘密の修業を始めたのだ。まだまだ世の中、やることはいっぱいあるぜ。結果が出るのは、早くて3年後かなぁ。（御当番編集長制言い出しっぺ馬鹿APAPA）



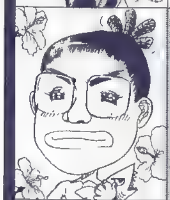
●ソウルエッジVer2、やってみました？ゲームっぽくなっていいと思うんだけど…。それと！カプコンのスターグラディエイター！グラフィック超奇麗、音、演出超カッコイイ！で、人気出てほしいな、と。あとはあのキャラたちがイケるかどうか…。インパクトは十分あるのだが、どうかって感じ。
ところで最近は対戦ダイアグラムの反響が少なくて寂しい限り。わりと意見を期待して作ってるんだけどなぁ…。



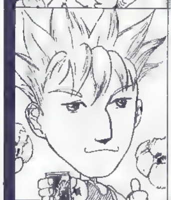
●6月1日。ボクは今、三浦半島の先端にある、大学の臨海実験所に来ています。締切はとっくに過ぎていますが、心穏やかに夕暮の潮騒に耳を傾けています。ふっと目を閉じると担当編集者の怒りの表情が浮かんできて、せっかくの雰囲気が台無しです。
ここで、ちょっとご商談。KOF'95の京サマキーホルダーを譲ってください。希望金額（ほしい物でも可）を書いて「ご商談の場」まで送ってください。（今年もダービー行けず無念のぴぐ）



●とても忙しいときにカメラマンとして駆り出されタイトーまで遠路はるばるレイストーム取材に連れ去られたのだが、これが行ってみて天国を見られたって感じ。4、5年振りに心の底からシューティング（というかアーケードゲーム）をやりたい気にさせられた。ここ最近、98のエロゲーばかりという腐った生活だったので（どのくらいかといえば月20本ペース）、非常に心を洗われた気分。今年の後半はこれで過ごすこと決定だ。（Dr.Ace）



●いまさらながらバーチャロンにハマった。発売当初はライデンでプレイしてたが、しっくりこないのでやめてしまった。そしてバイパーⅡで再デビュー。いばらの道とはわかっていたが、まだまだアマイ。5月23日に行われたメディア大会では、チームは優勝したものの自分としての結果は出ず、7月に行われるアテナのロン大会までには仕上げておきたい。でもこのゲームってマジで難しいと思うよ。ここまできたのなら極めるぜ！（がっちん）



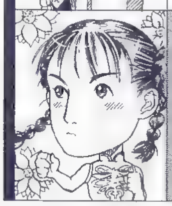
●6月でアイスエイジが消えるとの情報を聴き、あわてて買い集め、経済的ピンチに陥っています。ようやく14個めのデッキ「そりゃないぜ、オクレ兄さん！一度火の入ったコロニーは爆発もするんだぞ（仮）」にとりかかることができた。4thのインフェルノとパワーサージが足りない！だれかプリーズ。あぁ、最近デュエルってないなあ。ゼータの3000円モデル買わなくては…。
（カードはコンボが命！ゆさっぴ）



●最近どうも体調が悪い。夏の間にまた5回目の休養に突入する予定。病院を変えて気持も新たに取り組みますか。大船ゲーム倶楽部のバイトもやめてしまい、東京移住の計画進行中。最近はストレスもたまり気味でなんかこう一日中パアーっと遊びたい気分です。三輪サンちゃんを友人から借りてプレイしたが、ああいうオールドゲームを飽きるまでやりたい。
（DAN）



●人間というのは環境に適応していくもので、今までの睡眠時間が平均8時間でも、ある時期を境に平均4時間になると最初のうちはつらいがだんだんに慣れていってしまい、これが平気となる。ただ、このギャップによる疲れはある日突然やってきて、数日間非常にヤバイ状態になってしまった。ということで気合を入れて書いたD&D2のムック、みんな買ってね。
（ページの少なさに発狂のMVP）



●風が気持ちいい季節になってきましたねー。それなのにバイクは故障中。原チャは実家に戻してしまったし、チャリンコは買ってソッコーでパクられて、風を感じる乗り物が何もない状態です（めちゃ悲しい）。
しかしそれは先日迄の話、私が意を決して1万5000円も出して買ったママチャリ、ヨーカドー号が返ってきたのです。走るしか（けど後輪ブッ壊れてる。まず直しすか）！（きらり屋）

OPINION 論

ストレスと面白さは表裏一体!?

石井ぜんじ

個人的にゲームの面白さは何だろうと考えたとき、大きな要素を占めるのは上達したときの喜びである。1人用のゲームのときは、上達した結果として先の面が遊べるという特典が得られた。対戦ゲームの場合、上達することによって勝つ楽しみが得られ、連続してプレイし続けることができる。

アーケードゲームの場合、シナリオに参加する喜びよりも、うまくなる楽しさが今でも重視されているといってよいと思う。うまい、へたが区別され、結果として出てくるからこそ、アーケードゲームは面白いと言える。

途中でやられたり、ハマッたり、対戦でボコボコにされたときには、ストレスが間違いなくたまる。だがそれは、上達したときの、喜びへの伏線となる。苦労して手に入れたものほど、喜びも大きい。

そもそも、ゲーメストは、先に進んで新しいゲームの世界を体験したいのに、進めないプレイヤーのために作られた雑誌だった。ハマッている人のための、救済情報誌であったと思う。

だが、時が経つにつれ、ハマリそのものを否定するプレイヤーが多くなった。多かれ少なかれ、ハマッてしまえばプレイヤーはそこであきらめてしまうものである。しかし、苦労してまで、楽しみを得ようとするプレイヤーが比率的に減ってきたのは、確かな傾向に思われる。

努力なしに喜びを得ようというのは、虫のいい話である。例え先にゲーメストを読んだり、人のプレイをただコピーして対戦に勝ったり、先へ進むことができたとしよう。それは可能だが、ゲームとしての面白さは半減しているはずだ。だが、そのプレイヤーはそれに気づかず、“つまらないゲーム”というレッテルを貼ってしまうのではないだろうか。

このような傾向は、古い昔のゲームには特に言える。オールドゲームは、うまければ長く遊べたものも多かったが、慣れないとすぐ終わってしまう。長く遊べたものが多かったといっても、難度が今のゲームに比べてやさしかったとは一概に言えない。今とタイプは違う難しさがある。

ゲーメスト　EXPOでは、かつての名作ゲームを揃えることができそうだが、会場でその面白さが本当にわかってもらえるか、不安は隠せない。お手軽に触っただけでは、そのゲームの魅力を把握するのは難しいだろう。

ゲームの世界は弱肉強食、シビアな世界であることを認め、ムカつかせてくれる面白さがわかるようになって初めて、オールドゲームは真の魅力を発揮し始めると思う。

表紙の裏をとれ

サイキックフォースの、SOE代表ロックさんではありません。キースさんとウォンさんです。ウォンさんの剣には今回苦労しました。ゲーセンで追いうち出ねえんだもの。

さて前回の春麗、思ったよりコイ青が出ず、びっくりである。もっとコイ青を見つけてこないと、どうしようもない。キースは色えんぴつで影を入れたが、どうだろうか…

疾風魔法買い　藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

●うひっ、もうZERO2ムックは読んでくれた？この厚さで1380円は背水の陣って感じぃ。ビデオも6月15日発売！ナレーターは宮村優子だ。6月17日には、スーパーリアル麻雀PⅥのムックが発売されるぅ！枕の下に入れて、あんなことやこんなことまでお好きにどーぞってな感じの本で、1800円ナリ。アイランド増刊の投稿締め切りは6月28日!!急げ諸君！
（タマミに俺は、俺はもぅ！の俺しもでん）

GAMEST

■平成8年7月15日発行　第11巻15号通巻174号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立flag多　アディオスToshi　DS！　がっちん
ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金 ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之
辻本圭介　入沢英明　山下浩志　吉田和真
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



懐かしのキャラたちが…

さぁ～謎が謎呼ぶゼビウス3D／Gですが、皆様どんな具合ですか～？

このゲーム、何やら怪しい隠しキャラ（ん～なつかしい響き）が存在するようで、ちまたでは、○○を見たとか、××が出たとかいう話が飛びかっているようです。

私も氷河面で青い○○○○を初めて見た時は、「疲れてるんだ。帰って寝よう」と思いました。

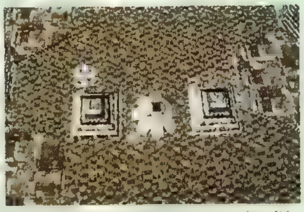
という訳で、先の面ではナムコファンをニヤリとさせる隠しキャラが用意されています。がんばって先の面に進みましょう。

前置きが長くなったけど、今回は、初心者が必ずひっかかるエリア3、地下遺跡を攻略しよう。

T字路だ分岐だ

エリア3は狭い通路状の地下遺跡を進んで行く面なのだが、途中で2回、T字路があり、左右どちらかに進むようになっている。左右どちらに進むかは、ちゃんと条件がある。

2回あるT字路の前で、それぞれ、写真①のような見るからにウサン臭い地上物があり、この壊し方で進路を選べるようになっているのだ。


この地上物を壊す順番で、ルートが決定される（写真①）。

T字路の分岐が2回あるので、ボスに着くまでに4通りのルートが存在することになる。

一応、書いておくと、ルート分岐といっても、ダラ○アスやアウ○ラン方式とは違って、左→右へ行った場合と右→左へ行った場合、同じ面に行くわけではないので注意。

ボスはどこを通っても同じやつが出現するぞ。

では、どのルートを通るか、ということになるのだが、1回目のT字を右に行った回転地形のゾーンは、蛇行するバキュラが出現することと、地形の回転スピードが速く、地上物を破壊しづらいため、けっこう難しい。

それに比べ、左の回転地形のゾーンは、蛇行するバキュラは出現せず、地形の回転スピードも遅いので、地上敵も、片っ端から撃てるため、かなり楽だ。よって1回目の分岐は左へ進む。

2回目の分岐は、どちらへ行っても良いと思う。

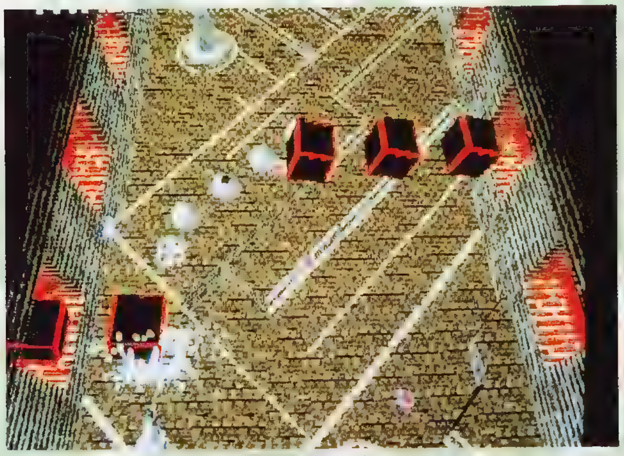
左へ行くと、小アンドアジェネシス＋石柱のゾーン。

小アンドアの弾よけがちょっとだけ難しいが、そこだけ越えればあとは楽。

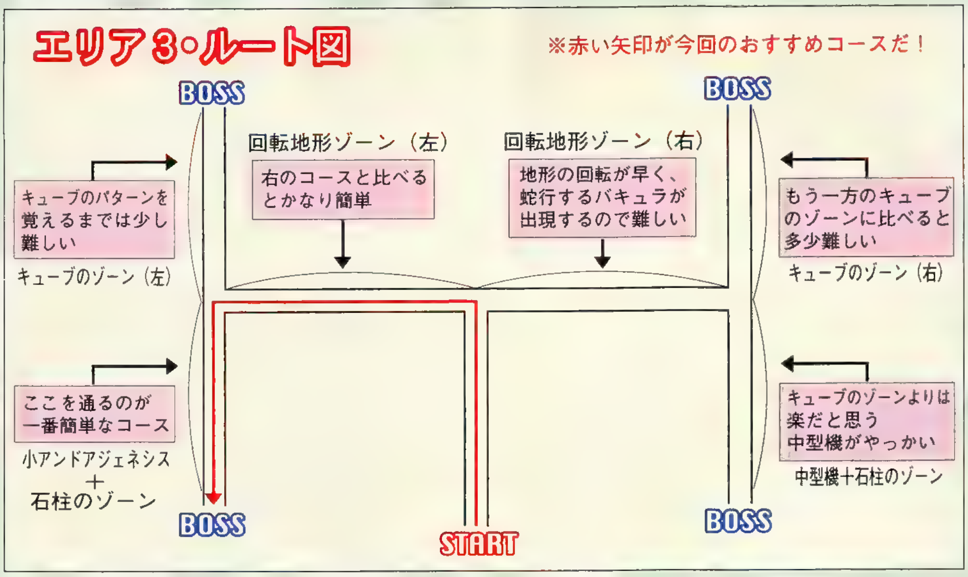
右へ行くと、キューブのゾーン。

そんなに難しくはないけど、左の小アンドアのほうよりはやっかいだ。

一応、おすすめルートは、T字路を2回とも、左へ進むルートだ。


キューブのゾーン（左）。覚えないとちょっと辛い。

エリア3・ルート図



ルート選択法

とりあえず一番楽なルートが決まったところで、ルート選択法を書いておこう。

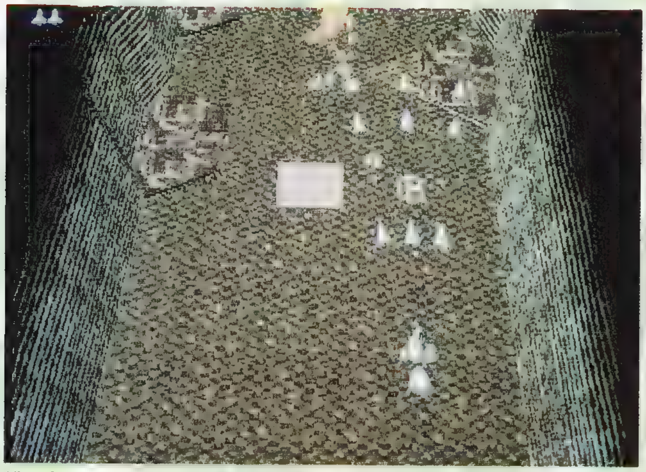
まず、1回目を左へ行くためには写真①の地上物を左のやつを先に破壊すれば良い。右のやつは残しても、後か


右下を先に撃てば、左へ進める（写真②）。

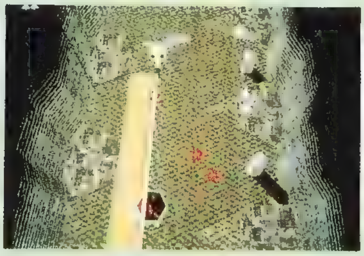
ら撃ってもOK。
2回目を左へ行くためには、写真②の文字入り地上物2つのうち、右下のやつを先に破壊すれば良い。
もちろん、残ったやつは後から撃っても大丈夫。
右へ進む時は、左上のやつを先に撃つ。
文字入りの地上物を撃つ順番で進路が決まるようになっていたわけだ。ちなみに、両方残すと、ランダムで決定されてしまうらしいぞ。
では、攻略行ってみよう。

スタート～十字路まで

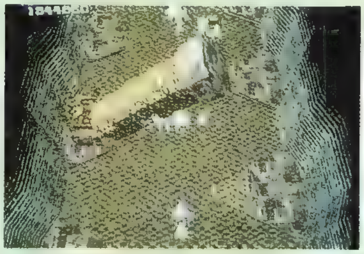
スタートしていきなり、らせん状の空中物が出現する。
こいつはダメージを与えると、2体に分離しながら攻撃を続けて来る。けっこうな量の弾を撃って来るので油断しないように。

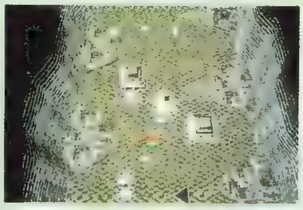

ザッパーの斜め弾で狙う。

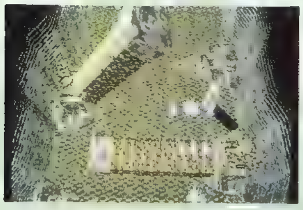
たま～に、バキュラの後ろに隠れながら出現する場合がある。こういう時は、ザッパーの斜め弾で撃てば問題なし。
次にいきなり柱が倒れて来るので、画面下のほうでやりすごそう。
ここで出るパワーアップは青の固定の物だ。エリア3はずっと青のままで良いので、取っておこう。
次の赤の固定のアイテムは無視して、右のほうに2本あるソルを出現、破壊しておく。

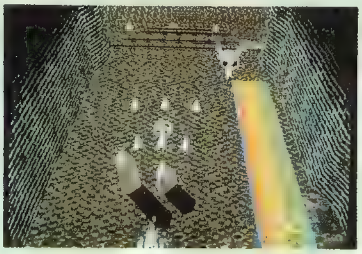

中型機に注意。

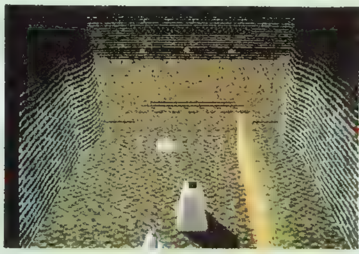
倒れる柱をよけつつ進んで行くと、例のルート決定の地上物が出現する。
中央にガルデロータがあるので、まずこいつを破壊してから、左の文字入り地上物を壊そう。
この場所は、ランクによって、すこ～し配置が違うがルート選択の条件は同じだ。
ルート決定の地上物を出したらすぐ右上に行って、写真③のソルを出現、破壊しておこう。
このソルの横の三角形の地上物から上昇して来る敵は、地上にいる間は、ブラスターで撃てるぞ。

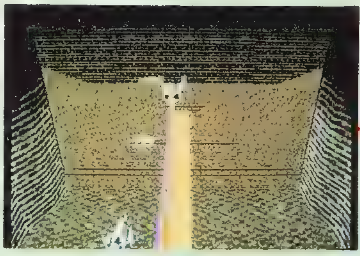

ガルデロータは早めに撃つ。


ランクが上がっていると、配置がこうなる。


石柱には気をつけつつ、ソルを狙おう(写真③)。


まず、ここの2本を出して…、


奥の砲台ソルを出現、破壊。


最後に、再び中型機出現。忘れてると危険だ。

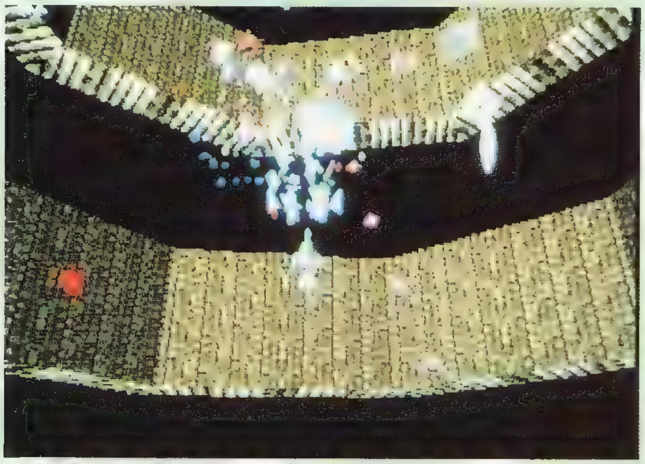
この三角形のザコを早く処理して、次のソル2本を早めに出現、破壊。同時にレインボーレーザーを撃つ中型機が出るので、即座に破壊する。
中型機を破壊したら、すぐに中央のソルを出現、破壊する。
ここは空中敵の処理と、ソルの処理を、素早くやらないと押されてヤバイ目にあうぞ。
特に最後の中央のソルは砲台ソルなので、パターンが遅れている時は要注意だ。
このソルを撃った後、もう1回、レインボーレーザー中型機が出るので、忘れないように。

十字路左折～2回目のT字路まで

T字路を左に折れると、リング状の地形がぐるぐる回っているゾーンだ。
このゾーンは特に難しい所はないと思う。
1カ所だけ、ガルデロータが出る所があるので、そこだけは覚えておいて早めに破壊してしまおう。
T字路の直前に、ルート決定の地上物がある。
左へ行く時は、右下の地上物から壊す。右へ行く時は、左上の地上物を先に壊そう。

2回目のT字路左～アンドアのゾーン

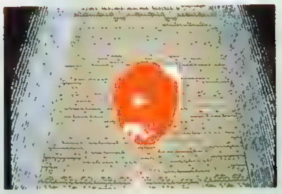
このゾーンを通るのが、一番楽にボスまで行けるルートだと思う。
いきなり小アンドアジェネシスが2機同時に出現する。
けっこういやな弾のバラまき方をして来るので、慣れるまで少し怖い。照準を一瞬だけコアに合わせて、ブラスターを撃ったら、すぐ下に逃げる感じでやろう。無理は禁物。
ここさえしのげば、後はボスまで大した攻撃はないのでご安心を。

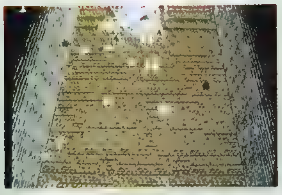

空中物には気をつけつつ、ガルデロータを撃ちに行こう。


小型アンドアア×2。ここさえ抜けば、ボスまでは楽勝。

このゾーンの途中にある石柱には2種類あって、ザッパーで撃つと普通に壊れるものと、ザッパーで撃つと引っ込んで攻撃して来なくなり、そこへブラスターを撃つと再び伸びて攻撃して来るものがある。後者のほうは、安全に行くなら一度撃って引っ込ませたら、放っておこう。引っ込む時も、伸びて来る時も点は入っているので、稼ぐならギリギリまで撃ちまくる。

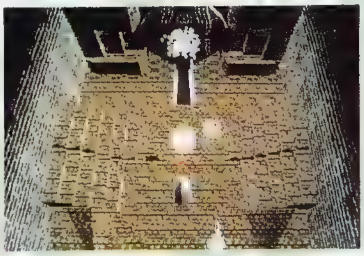
後半は、例の分裂するらせん状の空中物が少しうっとうしい。出現、即撃ち込みで破壊すれば大丈夫だと思うけど、バキュラや、他のザコがからんでタコミスする可能性があるので一応気をつけよう。


稼げ一つ。


分裂らせん空中物。けっこう強いので気をつけよう。

ボス直前、砲台ソルと似たタワー砲台が出現する。こいつらは、別に隠しキャラでもなんでもないので、出現場所に来ると勝手にニョキニョキ生えて弾を撃って来る。砲台ソルと混同しないように。

石造りのシャッターが上がって、ボスと対面だ。


ボスは目前。タワー砲台に注意。

エリア3ボス

弾やレーザーを撃って来る護衛のキューブを引き連れた、黄色のコアが3ボスだ。

コアを破壊すればクリアとなる。

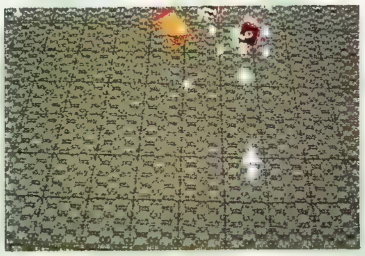
まず、護衛のキューブが7個出現する。

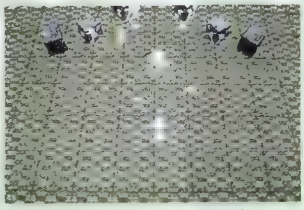

一編隊目。さっさと全部撃ってしまおう。

こいつらは、通常弾しか撃って来ないのでそんなに強くない。端から全部、撃ってしまおう。

続いて4個のキューブが、画面左上から出現するので、写真④の位置で待ち構えてすべて撃ってしまう。

4個すべて撃ったら、次のキューブ群が来るまで、コアにはり付いて撃ち込み、一気にダメージを与えておく。


この位置ですべて撃ちきる（写真④）。


一気に撃ち込んだら、下に逃げる。

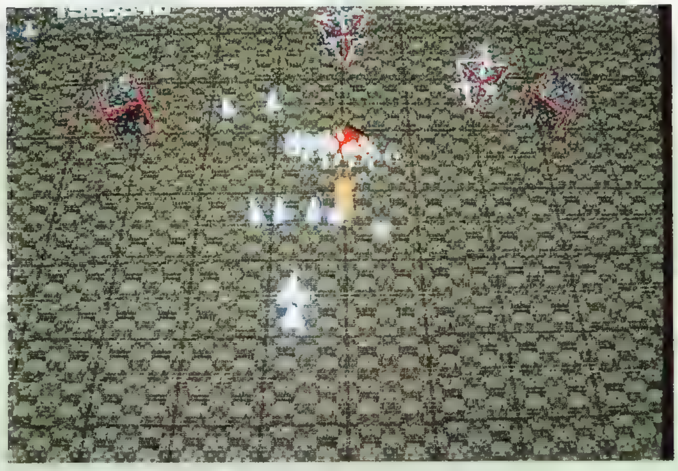
次のキューブ7個が画面上から出現したら、いったん下に逃げる。

キューブ7個のうち、中央の3個は、レーザーを撃って来るので少しやっかいだ。

左から2個目と3個目のキューブを先に撃ってしまい、ザッパーの斜め弾でコアに撃ち込もう。

効率よく打ち込んであれば、ここでコアを破壊して、クリアできる。

まちがっても、赤のパワーアップでここに来たりしないように。ひどい目にあうぞ。


斜め弾でコアに撃ち込み、クリア。

ハイスコアキャンペーン協力店紹介

ゼビウス3D／Gハイスコアキャンペーンの協力店を紹介しておこう。

別に、ここにのっていないお店でも、ゼビウス3D／Gが置いてあって、スコア確認をちゃんとしてくれるお店ならどこでもOK！

しかし、ここに載っているナムコ直営店なら、メンテナンスも良いだろうし、スコアの確認もキチリしてくれるはずだから、安心してスコア・アタックできるぞ。

この号が出てから、締め切りまで約2週間。最後のツメをこれら協力店でするとと、スコアも伸びるかも？

「ゼビウス　3D／G」ハイスコア協力店舗

PC巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビル	03-3943-6735
PC新宿店	東京都新宿区新宿3-21-9	03-3352-5346
プラボ相模大野店	神奈川県相模原市上鶴間3498-87	0427-66-8521
PC松本店	長野県松本市中央1-3-7	0263-35-6744
プラボエイビス店	大阪府大阪市中央区難波5-1-60　なんばCITY南館２階	06-644-2810
プリッズ三宮店	兵庫県神戸市中央区雲井通4-2-14	078-271-6733
PC納屋橋店	愛知県名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館地下１階	052-204-0237
プラボ帝国座店	北海道札幌市中央区南２条西１丁目3-1	011-242-1033
プリッズ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央1-2-3	022-223-8382
PCせんげん台店	埼玉県越谷市千間台東町3-1　せんげん台イースト２階	0489-75-1724
プリッズサンペデック店	千葉県習志野市谷津1-16-1　サンペデック内	0474-77-5192
プリッズ広島店	広島県広島市中区八丁堀11-6　広島パークレーン内	082-222-8072
プリッズスポーツガーデン香椎店	福岡県福岡市東区千早3-6-37　スポーツガーデン香椎内	092-662-2768

戦国ブレード

はだか侍アインが自由自在！

SENGOKU ACE EPISODE II™



ついにアインの使用コマンド公開。戦国エースでアイン使いだった人もこれで納得。天外とのアレはまた見られるのか？

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

アイン見参！いつでも使えるぞ

さて、今回のトピックスは、前回もちょこっと触れた、隠しキャラクター、アインに関する情報だ。

このアインだが、やっぱり確実な使用方法、つまりは使用コマンドがあったのである。これでいつでもどこでも好きなときに〝アイン〟が使えるという訳だ。もうみんな大喜び。

そのアインなのだが、今回アインのプロフィールとイラスト、各装備名、溜め時間、スピード、当たり判定などの資料を入手することができた。これでもうアインもプレイヤーキャラクターたちの1人として不動になったカンジ。

このデータを参考にして、みなさんますます精進に励んでほしい。

さてさて、ではアインのプロフィールのほうを見てみよう。なぜか肩書が前作の〝閃光のアイン〟から〝風雲はだか侍〟になってるし。完全に色モノづいてきた感あり。

今回もまた、妹のアスカを探して戦っているらしい。ゲーム本編とはあまりかかわり合いがないようである。

また、今回は生身で戦うということで、アイン自ら刀を差して登場。自慢の霊刀の名は〝震電丸〟というらしい。

ため撃ち、ボムの所を見てみると、異様に溜め時間が短いのが特徴的。ハガネの5倍の速さというから驚きだ。

ボムのサムライソードも、破壊力が強いばかりでなく、連射まで可能という。〝絶対無敵〟の言葉に偽りはなかったようだ。

●プロフィール

・風雲はだか侍　アイン

魁流剣術道場18代目頭主にして、絶対無敵の隻眼異人侍。

行方不明の妹アスカを探し、東の平野にたどり着く。

〝愛〟を原動力に奔走する熱血漢でチーズバーガーが好物。

・オプション：霊刀　震電丸

シャイン家代々の家長に受け継がれた宝刀。

アインの気合を増幅する能力がある。

ちなみに対となる小刀の名は〝雷電丸〟という。

各攻撃の名称

ショット：サムライアロー

サブウェポン：サムライブレード

ため撃ち：魁流抜刀術　サムライフラッシュ

電光石火の接近技。その溜め所要時間は、同じ接近系のため撃ちを持つハガネの5倍！

ボム：魁流気合術　サムライソード

超絶威力の直進技。特性は代々のサムライソードと同じ（接近するほど強い）だが、あろうことか今回は連射（！）可能。

※ハカマ姿がりりしいアイン。しかも、上半身ハダカで、今度もすべての男性ファン（？）のハートは釘づけか？



風雲はだか侍　アイン

サムライフラッシュ



ため撃ちだ。攻撃範囲は狭いが、溜め時間が短い。足の速さを利用して、敵に接近して使えばいける。出ている時間が短いのが難点。

サムライアロー



サムライアロー。戦国エースのときは与一アローとかいう武器があったね。通常ショットで連射可能。直線のみの攻撃だ。

サムライソード



またまた登場、サムライソードだ。言わずと知れた接近戦用一撃必殺のボムである。もちろん使った瞬間から無敵状態だ。

サムライブレード



サブウェポンである。いわゆるウェーブのようなショットが出て攻撃する。パワーアップすると幅が広くなる。

●アインの性能

・**溜め所要時間**：0.2秒（6人中1位）
・**スピード順位**：6人中2位（1位は翔丸）
・**当たり判定**：下のイラスト参照

アインの性能はこんな感じである。基本性能は高いほうと言えるだろう。

まず、溜め時間だが、0.2秒と、ほとんど溜めが必要ないほど速い。速いだけあって使い勝手もそこそこだ。

でも、このアインのため撃ちはよほど相手に重ねて当てない限り、一撃必殺とはいかないだろう。まあ、出ている時間が少ない分、溜め時間が短いのだろう。

スピード順位のほうを見てみると、2位と、これまた速いほうのキャラにあたる。

これは、アインのショットが直線的だから、そのぶんスピードが速いのだろう。これだけ速ければ、スピード面で苦労はしないと思うぞ。

当たり判定は、他のキャラとあんまり差はないように思える。基本的に上半身に判定があるのは変わらない。

各攻撃については、写真のほうを見てもらおう。



アインの使用コマンド

アインの使用コマンドだが、実はカンタンなコマンドなので、自力で見つけた人もいるのでは?正しいコマンドはこれだ。

●キャラクター選択画面でカーソルを"謎"に合わせた状態で、レバーを、
上3回、下3回、上7回
の三々七拍子を入力する。これで確実に兄貴に会える。



謎の所にカーソルを合わせて、上、上、上、下、下、下…、



上、上、上、上、上、上、上、ハイ。「アイン見参！」

アインを使用しての漫才デモが見物!?

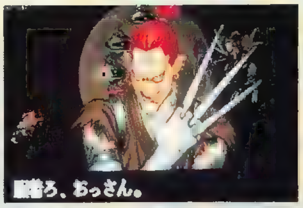
では、アインをプレイする上でのポイントを順番に紹介していこう。

まず、プレイ中のデモ関係が、それぞれちゃんとアイン専用デモになっているので、このデモを見逃さないようにしよう。セリフがなかなか切れているので、とばさないでちゃんと見てあげよう。

また、機忍四天王たちのセリフも何か変なセリフが多いので、この辺もポイントか?徹底して色モノである。



アインのセリフはどこか抜けている。



惨眼のセリフ。思いっきりバカにされているぞ。

もちろん2P同時プレイでのセリフもすべてあるから、アインが加わっただけでセリフの数もかなり多くなっているはずだ。よくやる。

エンディングに関しても、これまたすべてアインのアイン専用のエンディングが流れるようになっているので、エンディングもすべて見てみると面白いぞ。



同時プレイがまた楽しい。翔丸との2Pが笑えるぞ。

中でも期待が持てるのは、やっぱりアイン×天外和尚の「前作の兄貴エンディング」のコンビのエンディングだろう。

前作でも強烈な師弟関係を見せてくれたこの2人、今回は一体どんなエンディングで笑わせてくれるのだろうか?ファンの人（?）もそうでない人も、気になるぅー!!

伝説の宝刀サムライソードは今回も一撃必殺!

サムライソードといえば、戦国エース、ストライカーズ1945共に、一撃必殺のボムとして大活躍してくれた強力武器であった。

今回このサムライソードは、どのぐらいの威力なのだろうか?とりあえずグラフィックは一新されており、期待感が持てるぞ。

このサムライソードは、以前のような飛行機のカタチではなく、アインの姿をしている。アインの人型が、「サムライッソード!」の声と共に、列をなして敵に直進する!直線上にいる敵に大ダメージ!というわけだ。使い方、使い勝手のほうは、前のサムライソードと変わってないようだ。

さて、では、その威力のほどだが、どんなモンだろう?

結論、激強。相手がボスだろうが何だろうが、サムライソードの直線上に存在していれば、何だろうと一撃で破壊してしまうぞ。

たとえば、今回やるところの、城下町ステージのボス、「炎鬼」にサムライソードを当ててみよう。すると、ボスにまだ何もしていないのに、一気に倒してしまうのだ!

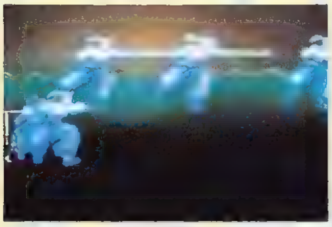
ここで驚くのが、ボスの2段階目をもすっ飛ばして、一気に破壊してしまう点。いくら威力があるとはいえ、これはケタ違いの破壊力だ。



炎鬼も一撃。第二形態も一気にすっ飛ばして倒すぞ。

さらに、この破壊力の上に、今回のサムライソードは連射が可能とか。1発でも十分強いのに、2発も3発も画面に出た日には、向かうところ敵なしだぞ!

実際に連射してももったいないだけだが、連射すると気持ちいいので試そう。



サムライソードは連射可能！イカスな。

城下町ステージ

ステージボス「鬼道衆頭領 炎鬼（エンキ）」

このステージは、前半のザコラッシュの地帯と、後半のボスラッシュ地帯の2つのパートに分けられる。

前半のザコ地帯はちゃんとパターン化してやらないと、ザコの弾が非常にうざったいので、その辺がこの面のポイントだろうか？

前半のザコラッシュ地帯

前半の最初は、突進してくるザコがたくさん出てくる。ここは普通に切り返していけば問題ないだろう。突進してくるザコは、自機を正確に狙ってくるタイプの弾なので、常に動き回るようにしてかわしていくのが基本だぞ。

問題なのは、続いてくる、中型機ザコ（赤いヨロイの形のヤツ）が3機まとめて出てくるところだ。


歌舞伎ザコが3匹出てくるので、このように待ちかまえる。

ここでは、この中型機だけではなく、空中に突然現れる、歌舞伎のようなザコ（3WAYを吐いてくる）も同時に出てくるので、この混合攻撃をいかにかわしていくかが問題なのだ。

ここはまず、中型機3機に対して、写真のように中央で構えて撃ち込むようにする。

この位置で撃ち込んでいると、歌舞伎ザコが、ちょうど三角の形に3匹出現する。

これは、写真のように中央で待ち伏せしていれば、ちょうどいい感じで、ユーニスのショットが上下と前で、3方向に撃ってくれるのである。こうやれば歌舞伎ザコには弾を撃たれることなく倒すことができるのだ。なるべく接近して連射しよう。

さて、歌舞伎ザコはまだまだ出てくる。最初の3匹を倒すと、続いてまた3匹、今度は別の場所に出てくる。


中央に弾が来る。下に下がって逃げよう。

ここで、中央の中型機が弾を撃ってくるぞ。こうなると、画面中央は危険なので、画面の下にさがって、歌舞伎ザコを攻撃しよう。

ユーニスの手裏剣ショットのナナメ上のショットで、右上の方向にいる2匹を攻撃しつつ、前方ショットで下にいる1匹を攻撃するようにするといい感じだぞ。この角度がポイント。写真を見ながら感じを掴もう。


この位置からナナメの手裏剣で、歌舞伎ザコを倒す。

さて、続いてさらに、歌舞伎ザコの7、8匹目が、自機の目の前と、上のほうに1匹ずつ出現する。

これは、自機の目の前のヤツを速攻で倒して、上のヤツからの弾は、その場からちょっとだけさがって避ける。


目の前のヤツは即破壊。上のヤツはシカト。

そのあとは、またさっきと同じように3匹出るので、また同じように右上ナナメショットで撃っていこう。

最後も同じように歌舞伎ザコが上下に2匹出るが、これまた同じように正面のだけ撃って、上からの弾はさがって避ける。


あとは画面の下で前後移動してかわしていく。

この場所は、パターン化が重要だが、移動していく大体の動きを、自分の体で覚えてしまうのが一番はやい方法だと思うぞ。

傀忍四天王1人目 惨眼

四天王の1人目は、惨眼がパワーアップして帰って来たぞ。

ここの惨眼は、どこがどのようにパワーアップしているのかというと、まず、初めに撃っている速い弾が、1発から6WAYになっている。

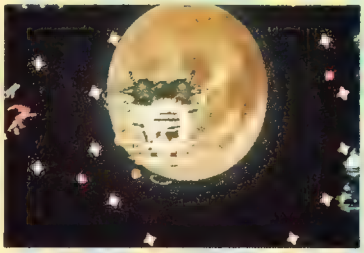
これは別に問題ないのだが、問題があるのは、竜巻攻撃のあとの、通常弾の攻撃に速い弾の攻撃が交じってくるところだ。

まあ、その速い弾は、注意して同じようにかわせばいい。


速い弾が増えている。でも基本は同じ避けかただ。

自機を狙って真ん中の弾が来るので、ちょっとラインをズラす感じ。

こいつは、むしろそれよりも竜巻攻撃の中に入るときに、ザコの通常弾が混じるので、それの引きつけが甘かった場合ヤバイ。こうならないよう、ザコの弾を外に誘導していきたい。


このときにザコの弾が来るとヤバイ。

傀忍四天王2人目 火漸

こいつもまた、3面のときよりもパワーアップしているぞ。

まず、最初の弾が3WAYから7WAYになっていて、さらに、コイツの出してくるビットの数が、3面では1度に2個しか出さなかったのが、1度に4個出してくるようになっているのだ。


今度のビットは1度に4つ出て来るぞ。

しかし、ここはあわてず同じように対処していけばさほど問題ない。3面のときと同じように、最初にサルを中央ちょい上に置いておいて、ヤツの出すビットを出現と同時に破壊していけばいいのだ。

一つ気を付けるなら、ヤツのビットの3回目。このときのビットは、4つ出るうちの1個が、画面の下に必ず撃ちもらしてしまうようになっている。なので、この3回目のビットは、下に出た1個をショットでちゃんと壊していくように気を付けたい。


3回目のビットは1個下に漏れてくる。気を付けよう。

機忍四天王3人目 鉄斬

鉄斬は、一番著しくパワーアップしている。

まず、初めに来る弾が1発から5WAYになっていて、さらに、そのあとの3WAY＋6WAYの攻撃のあと、笠の攻撃の前に、速い弾を自機に向かって7連射してくる。

この攻撃は画面の端だと追い詰められるので、端に行かないよう、基本的にヤツと同じように上下に動きながら戦うようにする。

そして、6WAYの攻撃が来たら、自機を挟む2発の弾の外側を避けるようにしてかわしていく。こうすれば速い弾が避けきれなくて死ぬ心配はない。速い弾を大きくかわしてやろう。

一応6WAYの間に入って、避けても避けられるので全然かまわないが、危険度は高くなるので注意すること。

あとは大体同じなので、サルを重ねて倒していこう。



6WAYの弾を、2WAYの外側を避ける。



速い弾を、大きく避ける。2WAYの間に入ると危険だ。

ステージボス 炎鬼

この面のボスは、この四天王のボス、炎鬼である。

このボス、第一形態は同じ攻撃の繰り返しなので、覚えてしまえば全然問題ない。1段階めはちゃんと攻撃を覚えてしっかりやろう。

第一形態

では、まず最初コイツは、放射状に飛ばす16方向弾＋自機を狙う速い弾（5WAY）と自機を挟む2WAY(×2)の攻撃をする。

この攻撃は、自機を狙う5WAYだけが怖い。逆に、それだけかわせばいいとも言える。

これは、弾を撃たれたら、ほんのちょっとだけ自機を下(上)にずらして避けよう。これで当たらない。



撃たれたら、ちょんと動くだけでいい。

次に、ヤツは画面の前のほうに突進してくる。と同時に上下に弾を出してくる。

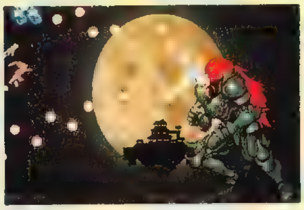
ここは、ボスの正面に入り込んでしまえば良い。上下の弾に当たってしまうことは絶対に避けたいぞ。



この突進は正面でOK。

最後に、ボスは自機を挟むような弾を連射してくる。これだけならいいのだが、このあと最後に自機を狙う速い弾を12連射してくるのである。

ここは、連射してくる弾をじっと構えて待ち、弾が来たらすぐに、大きく上下にかわせばOKだ。これも画面端だと追い詰められるから注意だ。



連射してくる弾の間に入って待って…、



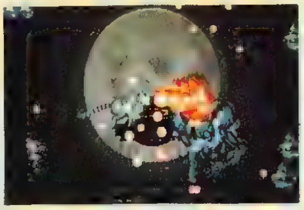
最後に狙ってくる弾を、タイミング良く逃げる。

第二形態

第二形態は、ボスが上半身だけになって攻撃してくる。

ここはボムを使ってしまっても良いが、ボムをケチるなら、ボスの出す機雷(?)を撃ちもらさないように、ショット中心で戦おう。

ため撃ちを使うなら初めの1回だけにしておこう。あとは機雷の破壊が最優先だ。機雷からの弾は撃ちのがすといつまでも撃ってきて始末が悪いぞ。



一応最初にサルを真ん中に置いておくといい。

ボス本体からの弾は、4WAYの挟み弾＋3WAYの狙い弾が基本だ。後半になると、これが5WAYの挟み弾＋4WAYの狙い弾になる。基本的に撃たれたらサッとずらしてかわすのが基本だが、ボスの位置が近い場所で撃たれると危険度大だ。この場合はボムを使ってしまってもしょうがない。



ボスが近い位置で弾を撃ちそうだったら、ボムの用意だ。

どちらにしろ、ボスの出してくる機雷がやっかいなので、機雷がたくさん出てしまったら、ボム一で安定して抜けていくのがいいかも。

パワーアップを落としていく法

この面の次の面（5面）は、ノーミスで行くと、ザコの攻撃が激しくて、めちゃめちゃ難しくなってしまう。

なので、このまま5面に行くのははっきり言って自殺行為に近いので、この面である程度装備を落としてから5面に行くのがオススメだ。

実際に装備を落とすのは、鉄斬と戦っているときに、笠に体当たりしてパワーを落とすか、炎鬼の第一形態のときに、炎鬼の突進に体当たりしてパワーを落としていくのがいいだろう。

ここでパワーを1段階目か2段階目ぐらいに落としておこう。



鉄斬の笠に体当たりして落としたり…、



炎鬼の体当たりに合わせて突っ込んで落とす。

サターン版「戦国ブレード」イラストコンテスト開催! 詳しくは次のページの広告を見よう

サターン版のガンバードに続き、戦国ブレードのサターン版発売を記念して、イラストコンテストが開催されるぞ。募集内容は、戦国ブレードに関するものなら何でもOK。しかも、応募された作品は、基本的にすべてサターン版の戦国ブレードのソフトに収録されるという太っ腹。

もちろんプレゼントも豪華で、業務用基板、声優さんのサイン入りイラストパネル、彩京オリジナルシングルCD、オリジナルテレカなど、もらってうれしいプレゼントがたくさんだ。

応募の宛先や、形式など詳しいことは、次のページを見てくれ。締め切りは7月31日。キミも応募して、サターン版戦国ブレードのソフトにイラストを載せよう！

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

彩京強化計画

彩京に来ないか!!

新規プロジェクトスタッフを募集します。

私たち彩京は、設立して4年目の若い会社ですが、「ガンバード」「STRIKERS1945」などのシューティングゲームをメインに企画制作し、高い評価を得てきました。今回、新たにセガ・エンタープライゼス社との技術提携により"MODEL2／MODEL3"基板上での新規プロジェクトをスタートすべく、開発スタッフを大募集いたします。彩京の基本理念は少数精鋭。個々が責任を持ってパートを分担。開発スタッフ全員参加により企画立案し、ゲーム制作を行っており、アナタの個性を存分に発揮していただけます。

職種 (1) **プログラマ**／ゲームソフトや開発支援ツール等のプログラム。
(2) **デザイナ**／ゲームソフトのキャラクター・背景等のデザイン及び企画。3次元CGソフトを用いたデザインやアニメーション。
(3) **サウンド**／ゲームソフトのBGMの作曲や効果音の作成。

資格 **全て高卒以上、30歳位迄の方。ゲームソフト開発の経験がない方でも大歓迎。**
(1) C言語・アセンブラ等を熟知している方。(DOS/V·UNIX等を使用) 3次元CGのプログラミング経験者優遇。
(2) 基本的なデザイン能力、基礎画力を備えていることが必須条件です。3次元CGに関するデザイン経験者優遇。

応募方法 履歴書、業務経歴書、自己PR文(書式自由)及び下記必要資料を郵送下さい。(応募締切なし)
(1) 経験のあるプログラムの概要説明書(環境、言語、期間)。
(2) B4以下のデッサン、及びカラー作品を各3点以上。
(3) 自己作品のデモテープ。

給与 経験・年齢・能力・前給を考慮、相談の上、決定させていただきます。
26歳プログラマ給与例:320,000円(諸手当込)

待遇 昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、住宅手当、家族手当、特別賞与、各種社会保険完備、財形貯蓄、社内旅行など

休日休暇 日祝日、土曜日(月2~3回)、年末年始、夏季休暇有給休暇、リフレッシュ休暇(プロジェクト終了後に1~2週間位の休暇)

勤務時間 開発部はフレックスタイム制(コアタイム／13:00~16:00)または裁量労働制(週平均44時間労働)

宛先 〒604 京都市中京区東堀川御池下ル三坊堀川町55-1 大同ビル 株式会社 彩京 統括部 人事担当
TEL.075-223-3618 E-mail:psikyo@mailhost.net

※面接、入社日など相談に応じます。秘密厳守します。
※住宅については斡旋、紹介など出来るだけご協力したいと考えています。

移植決定 大募集

戦国ブレード・イラストコンテスト開催



セガサターン移植決定記念として、「戦国ブレード」のイラスト募集を行います。応募されたイラストは基本的にすべて発売版CDソフトのイラストギャラリーに収録されます。入賞者には豪華賞品をプレゼント! さらに抽選でダブルチャンス賞も当たります。

君のイラストがゲームCDに!!

イラスト大賞●戦国ブレード業務用基板 —— 1名
キャラクター賞●戦国ブレード声優サイン入りイラストパネル —— 10名
優秀賞●彩京オリジナルシングルCD (非売品) —— 100名
ダブルチャンス賞●戦国ブレード・オリジナルテレカ (非売品) —— 100名

通常イラスト／サイズ:A4以下、カラー白黒問わず。
CGイラスト／サイズ:横640×縦480ドット以下
画像形式:BMP,JPEG,TIFF,GIF,MAG,PI,PSD,PIC,Q4に限る
圧縮する場合はLHA(*.LZH)をご使用ください。
写真／3Dフィギュア、コスプレなどの写真作品

いずれの応募作品もTV画面比の都合上、横置きのほうが絵が大きく扱われます。

締切り／7月31日。当日消印有効

応募先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1
大同ビル5F 株式会社 彩京 戦国ブレードイラスト⑧係

※入賞者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※イラストは返却できません。また、応募されたイラストの著作権は当社帰属とさせていただきます、ご了承ください。

戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II ™

連続技がメインディッシュ!

闘姫伝承

ANGEL EYES

テクモマザーシステム第2弾

楽しいものは楽しい。ゲームは楽しむためにあるんだよね。



●レイカ(デモ画面・チャイナ服姿より)

イラスト募集

ゲーメストでは闘姫伝承のイラストを大募集。

ゲーム上のコスチュームイラストのほか、デモ画面に出てくるチャイナ服のレイカやメイドさん姿のキリコなんてのもOK。コスプレ写真もまっているぞ(コスプレはワールドにて発表)。

宛先は

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「闘姫伝承　エンジェル通信」係

闘姫伝承はゲーメスト本誌のほか、ゲーメストワールド（毎月25日発売）でも展開する予定。ワールドでは闘姫伝承キャラが好きな読者のために、描き下ろしイラストなどビジュアル要素が濃い、ウハウハな内容を用意している。詳しくはゲーメストワールド7月25日号（6月25日発売）にて。

早くも一部で人気爆発の闘姫伝承。キャラの魅力もさることながら、連続技の演出の良さからくる爽快感は他のゲームでは、なかなか味わうことができないよね。

ゲームをプレイもせずに評論している人たちはほっておいて、今日も楽しいエンジェルライフを送りましょ!



「連続技を入れた感」をたっぷり味わえるゲームなのだ。

まずは連続技

闘姫伝承は連続技を楽しむためにつくられたといっても過言ではない。

だからプレイの第1歩は、連続技を入れることから始めてみよう。

このゲームの連続技の流れは通常技の目押し（小P↓小K↓大P↓大K）からキャンセル必殺技につないで、空中追い打ちで締めるというものだ。キャラによって通常技をつなげる数を少なくしたり、必殺技を抜いたりする場合もあるので詳しくはキャラ別のページを見てほしい。

意外に忘れやすいのがアタックチャンスからの空中追い打ちだ。アタックチャンスマークが出ている時に↑+大P or大Kだが、早めに出さないとつながらない。アタックチャンスの出る技は覚えておいて、早め早めの入力を心がけよう。



連続技を入れたらアタックチャンスも忘れずに。

次はガードキャンセル

ガードキャンセルは、感情超必殺技を含むすべての必殺技でかけることができる。地上だろうが空中だろうがガードキャンセルできるし、相手が投げ間合いにいればガードキャンセルコマンド投げだってOKだ。

ただしどの必殺技でもガードキャンセルがかかるため→↓↙コマンドのガードキャンセルをしようとして、レバーをガチャガチャやっていると↓↙→コマンドの技がでてしまうこともある。

でも心配ご無用。連続ガード中はレバーをどこに入れていてもガードになっているので、落ちついて正確にコマンドを入力すれば、大丈夫だ。

闘姫伝承は通常技からの目押しが強力なので、ガードキャンセルを狙う機会は多い。バリバリ使って反撃していこう。



連続ガード中はレバーをどこに入れてもガードできている。

攻めはホーミングジャンプから

今号のキャラ別ページに書いた地上連続技をマスターしたら、これをホーミングジャンプから入れることを考えていこう。ガードを上下に揺さぶって崩さないと、ガードキャンセルの餌食だし、空中技からつないだほうがダメージも大きいからだ。

ホーミングジャンプはジャンプの1回分と考えてよいが、ホーミングジャンプからは空中必殺技しか出せない。空中通常技を目押しで数発出してから地上の下段技につなぐとよいだろう。

実はこのホーミングジャンプからの連続技が闘姫伝承を楽しむための、そして対戦で勝つための最大のポイントになる。でも基本は今号のキャラ別地上連続技なので、マスターしておいて損はないぞ。どうしても連続技は苦手、という人はマリー&キングを選んでみるのもよいかもしれない。ほぼ密着からなら近距離立ち大パンチ→近距離立ち大キックの2段で、十分なダメージを与えることができるのだ。ではまた次号で。

もっと強く!激しく! ライヤ

担当:ギィ



しびれるぜ!・必殺技

●**雷神・登龍寧怒**

(ライジングトルネード)

ヒジ打ちから放電する裏拳で円を描くように振り上げつつ上昇、攻撃するライヤの主力必殺技。大はその場で、小だと一歩踏み込んでから攻撃する。空中で出すことも可能で、この場合だした後の隙はほとんどないぞ。

●**雷光弾**

拳から球電を放つ飛び道具。小P、小Kボタンなら正面へ、大Pなら斜め上へ、大Kなら斜め下という撃ち分けが可能だ。これもまた空中で出すことが可能で、使いこなせばかなりこざかしいライヤになるぞ。

●**轟裂・閃光波**

多段ヒットするぶっといレーザーを放つ飛び道具。

ケンカ娘の通常技

とりあえずは今回紹介する連続技には含まれないけど使える、あるいはかっこいい通常技を紹介しよう。

まず立ち大キック。この技はレバーニュートラル、前、後ろと3種類ある。中でもレバー後ろのものは蹴り上げた後もう一度ボタンを押すことでサマーソルトのような蹴りで相手を吹っ飛ばすぞ。またジャンプキックもレバー下入れで下方向に強いものに変化するのだ。

電光石火!・連続技

雷光弾も連続技にはなるが、やっぱりライヤを使うからには雷神・登龍寧怒を決めたい。ところが、そもそも普通の小↓小↓大↓大の通常技コンビネーション自体が連続技にならず、小↓小↓大↓雷神・登龍寧怒も当たらなかったりする。そのため、しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチ(2段)・小雷神・登龍寧怒

というのが雷神・登龍寧怒が確実に決まる唯一の連続技。

まず最初のポイントはしゃがみ大パンチ。これは単体で3段ヒットする技で、2段目がヒットすると相手を上方向に吹っ飛ばすことができる。この2段目にキャンセルをかけて雷神・登龍寧怒を出せば、空中でヒット、確実にダウンを奪えるというわけだ。また、雷神・登龍寧怒は横方向に伸びる小を使うこと。

実はここで終わりではなく、この後さらに続くのだがちょっとばかり難しいので、とりあえずはこの7段をしっかりと決められるように練習しておこう。

他のキャラに比べると威力的にちょっと見劣りがするが、手数とスピードで勝負だ。



轟裂・閃光波っ!連続技にも組み込めるぞ。



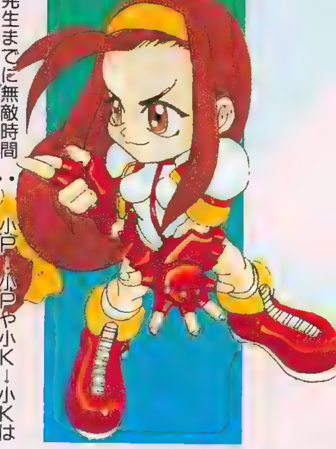
技の切れ味ナンバー1。スピードで攻め立てろ。



ライジング!トルネードッ!やっぱこれだよね。

燃えるお嬢さま レイカ

担当:借金



必殺技

●**ダブルバースト**

空中で2段蹴りを見舞う技。大でだせば2発目で燃やすことができる。ガードキャンセルにも使える。

●**バーニングテール**

多段連続蹴りではあるが、つながり方は非常に浅い。

●**フレイムスラッシュ**

サマーソルトキックを放ち、さらにその蹴り足から火の玉状の飛び道具を打ち出す技。この技もガードキャンセルとして使える。

●**ブレイジングポット**

ジャンプ中に進行方向斜め下に回転しながら蹴りをだす技。ちゃんと多段ヒットする。

●**フレイムファング**

連続して3発パンチを打つ。大の3発目を当てると燃やすことができる。

●**エターナルフレイム**

2つの弾を放つ感情超必殺技。技の発生までに無敵時間があるのでガードキャンセルとして使っても攻めで使っても強い。相手に接近しているほどダメージが上がる。

通常技

使える必殺技が多いかわりなのかレイカの通常技は全体的にリーチが短い。相手を浮かせて連続技を決めるなら下大Pがいいが、リーチは大Pのほうが長いため密着からしか使えない。下大Kはガードされると硬直がかなり長いのでフレイムスラッシュやダブルバーストにつなげたほうがいいだろう。

地上連続技

相手が思いきりスカった時に確実に決めたい連続技。

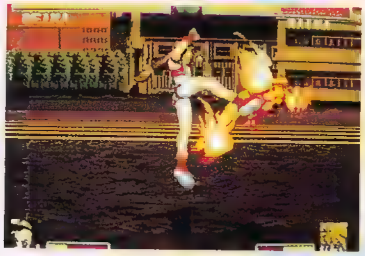
小P↓下小P↓下小K↓大P↓下大K・大フレイムスラッシュ

小P→小Pや小K→小Kは目押しでつながるが間合いがどんどん離れてしまうのであまりおすすめできない。

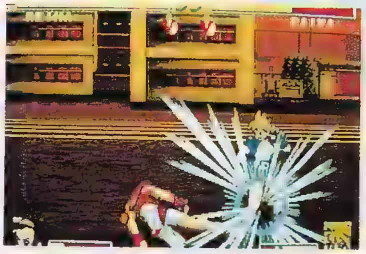
小Pから下大Kまでの通常技はすべてヒットマークがでている間に最速で決めていく。難しくはないが下小Kまでの運びが遅いと大Pがスカってしまうので気をつけよう(実は…次号を待て)。最速で決めていったらそこから地上連続技のしめ大フレイムスラッシュを決めよう。他にも

小P↓小K↓大P↓下大K↓フレイムファング

というようにワンツー3段でしめることもできる。いろいろアレンジは効くが、キャラによって入る技が変わってくるぞ(ミステリアスパワーやハイウェイスターは連続技が決まりやすく、普通のキャラっぽいがレイカは入りにくいという説が今のところ有力である)。



大の2発目は相手を燃やす。



下大Kまで決めたらキャンセルフレイムスラッシュ。



フレイムファングを使った連続技もおすすめ。

打撃もいいけど、コマンド投げも強力!!

ハイウェイスター

担当：N.O



真の主軸必殺技はコマンド投げ

●ホイールブレイキン

飛び道具だが、出るまでが遅いので使いにくい。ただし、出たあとの隙は短いほうに属するので、ホーミングジャンプで追うなど活用しよう。

●スピニングギア

いわゆる無敵対空技。無敵時間は短いが、出かかりの強さは信頼できる。これをガードキャンセルに使おう。

ちなみに、この技は空中でも出せる。空中で猛攻にあったら引きつけて出そう。

●アタックトランスフィールド

電磁バリアのような磁膜を体の前面に張る。通常技キャンセルから削りで出してもいいが、この技には実は特殊な機能がある。実は相手の飛び道具をハネ返すことができるのだ。「相手と離れたらとりあえず飛び道具を撃つ」というプレイヤーはなにげに多い。そういうときは確実にハネ返して攻撃の糸口にしよう。

●ダンシングギア

ハイウェイスターの隠れメイン技、ともいうべきコマンド投げ。間合いも結構広いので、ガードキャンセルばかり狙ってくる相手には多用していくといい。ちなみに「密着時から通常技を2発目押しで当てたあと」が吸い込みのいい間合いと覚えておこう。

使える通常技

通常技の中では、連打の効くしゃがみ小Kが基本でこれにしゃがみ小Pも加えていく。このゲームはしゃがみ小Pは立ちガード不可の下段技。接近時は積極的に使っていこう。

レバー入れの立ち大P、立ち大Kは、しゃがみガード不可の中段技。こちらの下段をかたくなにしゃがみガードする相手にはときどき使って崩していこう。ただし、相手によっては空振りすることもあり、こういう状況では逆に使ってはいけない技となるので気をつけよう。

地上の目押しコンボ

ハイウェイスターの狙うべき代表的なコンボは、下小Pまたは下小K始動の小技連打から下大Pにつなげる。これにキャンセルをかけてスピニングギアで追い打ち。さらにここでアタックチャンスが光るので↑＋大Pで再追い打ちにいこう。

最初のうちは、下段の小技連打から目押しで下大Pにつなげばアタックチャンスが点灯。ここで直接アタックチャンスの追い打ちで安定させるようにする。慣れてきたら、下大Pキャンセルスピニングギア→アタックチャンスの追い打ちとレベルアップさせていこう。



ガードキャンセルにはこの技がいい。ただし、無敵は短い。



間合いの広いダンシングギア。これでも吸うぞ。



最終的に下大パンチにつないで、追いうちをかけよう。

メイドさんは忍者

キリコ

担当：ギィ



忍術という名の必殺技

心優しき抜け忍、しかしてその正体はメイドさん、しかもめがねっ娘である(逆か?)キリコさんの必殺技は全部で4つ。シンプルかつ実用的な技が多いぞ。

●斬

連続技にリバーサルにガードキャンセルに大活躍。キリコさんの攻めの要となる突進技。

一応出かかりは無敵だが足払い系には負けやすいようだ。ガードされると反撃は必至なので注意。

●妖

消えてから上空から降ってくる移動技兼攻撃技。ヒットすればここから地上のコンボにつなげることもできる。

押すボタンによって、

小P・相手の少し手前
大P・相手の正面、真上
小K・相手の裏、真上
大K・その場上空

と変化する。

消えるまでには時間がかかるので緊急回避用には使えない。あくまでも撹乱しつつ攻めるための技って感じ。

使いこなせれば実に忍者っぽく闘えるぞ。

●裂

クナイを回転させて攻撃する。一応まともにヒットさせれば大ダメージだが、そんな状況はまずない。多段ヒットなのであるボイスが聞きやすくなる。

●暁（あかつき）

超必殺技で斬の強化版。残像を残しつつ突進、連続して切り刻む。使いどころも弱点も斬と全く一緒。強い！

疾風迅雷クノ一コンボ

キリコさんは誰がなんといおうとも、強力な連続技を持つ闘姫伝承の世界においてなお、最強の連続技キャラである。なんたって満タンから即

いや、なんか殺気を感じたのでこれ以上いうのはやめておこう。

とにかくキリコさんの基本コンボと言えるのは以下の通りである。

●しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→レバー前入れ大キックキャンセル→「斬」→空中追い打ち

威力のほどはまあ自分の目で確かめてください。

すべてレバーニュートラルで小→小→大→大とつなげることもできるけど、この場合しゃがんでいる相手には当たらないので、こうするのがベスト。ちなみにレバー入れ大キックはしゃがみガード不可、いわゆる中段技なので素晴らしく実用的だ。

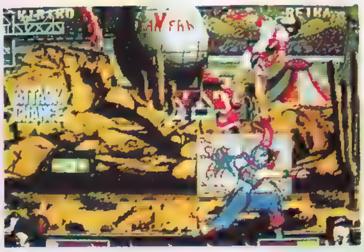
もちろん、使えるのなら「斬」のかわりに「暁」でも連続技になる。その威力たるや…。



速いぞ強いぞメイドさん。空中戦も得意です。



しゃがみガード不可のカカト蹴り（・＋大K）から、



キャンセル「斬」。アタックチャンスも忘れずに。

なかなかの揺れ具合

ミステリアス・パワー

担当：ワイルダーKEI



どれも使用価値高し

●ミステリアス・ノヴァ

大きなシャボン玉みたいなものを撃つ飛び道具。だが、画面端までは届かない。この技は小と大で性質が違い、小だと相手を痺れさせ、大だと相手を自分の手前まで引き寄せて、技を叩き込むことが可能だ。しかし、相手は空中にいるので、引き寄せて地上でバンバン連続技を叩き込むというわけにはいかないぞ。引き寄せたあとは、大フィンガースナッパーズが安定。

●フィンガースナッパーズ

指パッチンの衝撃波で相手を攻撃する技で、一瞬の無敵時間が存在する。小と大の違いは、攻撃する間合いが強のほうが広いのと、ヒットの数が違うという点だ。

●ミステリアス・スピン

コマンド投げ。この投げを行うと、相手を振り回して遠くに投げる。ガードキャンセル技として使うと、かなりの強さを見せる。

しかし、ボタンを1回押すだけで出る2段技や、相手の感情超必殺技に使ってしまうと、逆に負ける確率が高い。

じっとしていないで通常技を出す

立ち技のすべてが、ほとんど使っていける。立ち小P or Kは、相手のホーミングダッシュを止めるのに役立つ。立ち大Kもリーチが長くキャンセルをかけることのできる技でもあるので、大ミステリアス・ノヴァを出していきたい。が、連続ヒットにはならない。立ち大Pは2段技で、相手のガードキャンセルを2段目の攻撃で防いでくれることがある。

連続技の決め手は強足払い

●しゃがみ小P→小足払い→立ち大P1段目→大足払い→大ミステリアス・ノヴァ→大フィンガースナッパーズ

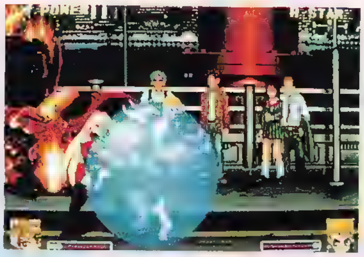
この連続技で最も難しいのは、立ち大P1段目から大足払いにつなげるのと、大足払いからミステリアス・ノヴァにつなげるところだ。

ミステリアス・ノヴァは、相手を空中に浮かすことができれば、連続ヒットになる。大足払いはそのためだ。

これで相手を引き寄せることができたら、すぐにスナッパーズを入力しよう。そうしないと、ガードされてしまうぞ。

また、普通に決めるなら、しゃがみ小P→小足払い→立ち大P1段目→大フィンガースナッパーズというのがある。

しかし、できるだけ相手の体力を減らすことのできる連続技を練習しておいたほうがいいだろう。



相手を閉じ込めている時間は短いぞ。



これは立ち大K。長い！

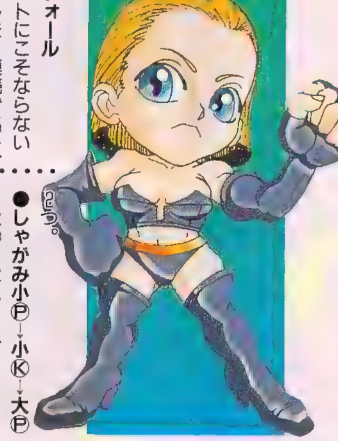


スナッパーズでうっふ～ん♡

堅い!!

リナ

担当：ワイルダーKEI



強えす!

●ムーンブレイカー

体を錐揉みさせながら上昇していく、対空系の必殺技だ。弱と強の違いは、ヒット数と上昇力にある。普通の必殺技にしては、なかなか激しいものがあるぞ。

●シューティングスター

相手を上に蹴り上げつつ、さらに頭突きで追い打ちをかけるという技。連続技に組み込む場合は、大のほうを使うようにしよう。そうしないと、頭突きが決まらないぞ。

●スパイラルリンク

ブレイクダンスのような要領で、回転足払いを小なら2回転、大なら3回転出す。

しかし、ヒットさせても途中でガードされ、ガードされるとガードキャンセルの的になってしまうので、リナの使う必殺技の中では使いにくいと思われる。

●ツインフォール

連続ヒットにこそならないが、踵落としを2連続で出し、しゃがみガード不能の技だ。小は、振り下ろすスピードは速いが間合いが狭く、大は間合いは広いがスピードが小より遅い。

長い通常技

リナの通常技は、レバーを相手方向に入れることによって、すべての立ち技が変化する。例えば、立ち小キックを押すだけだと斜め上方に蹴るが、レバーを入れると真横に蹴りが出る。この中でも最も変わるのが大キックで、レバーを入れるとダッシュ膝蹴りになり、しゃがみガード不能である。

地上で錐揉ミール

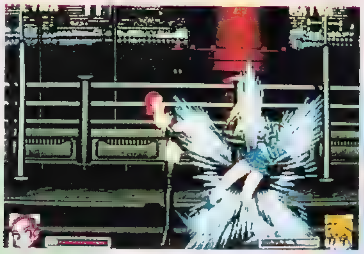
リナの連続技の締めで使う必殺技は、ムーンブレイカーと大シューティングスターの2つ。

●しゃがみ小Ⓟ→小Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→大ムーンブレイカー

通常技は、全部しゃがみの技である。大足払いにキャンセルをかけて大ムーンブレイカーを出すのだが、しゃがみからのコマンド入力で少し出しにくく感じる。

しかし、大足払いを出したときに↓↘→↓↘＋大Pと入力すれば、簡単にキャンセルをかけてムーンブレイカーを出すことが可能だ。これだけでも、かなりの威力がある。それにも増して簡単なのが嬉しい点だ。できるようにしておこう。

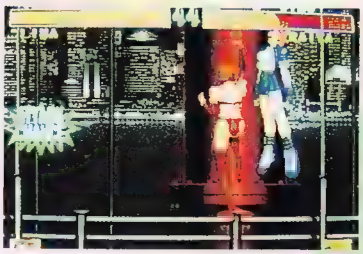
また、最後を大シューティングスターに変えてもいいだろう。



フンフン！



粉砕せよ！

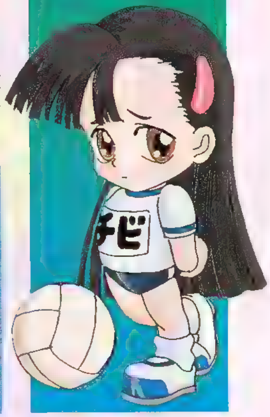


ドリドリドリッ!!

ちび子

ちび子、最高♡

担当:エンジェル攻略組 珈琲 ふりーく



必殺技は補助的なものが多い

ちび子の必殺技は、使いどころを間違えると致命的だが、うまく使えば捨てたものではないことがわかる。見た目とは裏腹にテクニカルキャラだったりするんだよね。

●どか〜んパンチ

なんと無敵がなくなってしまった。無敵対空のイメージで使うと、ほとんど役に立たないが、連続技としては十分活躍してくれる。とはいえこの技をガードキャンセル技として使わなくてはならないのは涙ものだ。

●大玉あたっく

ホーミングジャンプで追っかけるとよい。赤と白は投げる高さの違い。

●な・わ・ち・び

主に空中連続技として使う。小はスピードが速く大はダメージがわずかに大きい。

●炎のちびスパイク

相手の起き上がりに重ねたりホーミングジャンプで追っかけたりするとよい。

●スーパーちび子玉

削り技として非常に有効。もちろんホーミングジャンプで追っかけよう。ボタンを押しっぱなしにしとくとちび子はつぶれてしまうが、その起き上がりの攻撃は…！



ガードキャンセルして勝てる状況を覚えよう。

脅威！空中通常技

ちび子の通常技はリーチこそ短いが、使えるものがそろっている。特に空中技の性能はすばらしい。

ジャンプ小パンチは出のスピードが非常に速い上に、後ろにも判定を持っている。ホーミングジャンプなどから使うと効果的だ。ジャンプレバー入れ小パンチも強力。すばやく急降下攻撃をするので使わない手はないぞ。ジャンプ大キックは3ヒット技で連続技として便利な技だ。



ジャンプレバー入れ小パンチの使い方次第でちび子は…。

基本地上連続技

ちび子はさまざまな状況でいろいろな連続技を入れるが、ここでは地上の密着からの基本連続技を紹介しよう。

●しゃがみ小パンチ→近距離立ち大パンチ1段目→近距離立ち大キックキャンセル大どか〜んパンチ、アタックチャンスの追い打ち（7ヒット）

しゃがみ小パンチは立ちガード不可攻撃。近距離立ち大パンチは前進する技なので次も近距離技を出せるぞ。近距離立ち大キックはレバーをニュートラルにしておかないとレバー入れ攻撃が出てしまうので注意しよう。どか〜んパンチからの追い打ちはレバーを入れっぱなしにして強攻撃ボタンを連打すると出しやすい。ただし追い打ちが出たらすぐボタン連打をやめないと追い打ちはうまく当たらないのだ。



この近距離立ち大キックをキャンセルしてどか〜んパンチ。

マリー&キング

大キックでピンク色だ（重要）

担当：J★笹



その風貌、髪形から、使っただけで人格を疑われること請け合いの色キャラ、マリーだが、使うならやっぱり大キックのピンク色でキマリだね。

ちょっとアレな必殺技

●ハニーラッシュ

「は・ち・み・つぅ〜！」と言いながら相手に突進する移動投げ。ガードされるとスキがバリバリだが、飛び道具を抜けて攻撃できるのが利点。

●チェンジブレス

飛び道具。当たった相手はクマのぬいぐるみに変化するが、普通のダウンと変わりない。ちなみにマリーの必殺技はすべて地上でしか出ない。

●ボリショイマジック

コマンド投げ。「あー止まらないよぉ」と棒読みのセリフとともに相手にダメージを与える。小より大のがダメージは大きいが、使うのは小がいいかも。CPUはこの技をバリバリキャンセルしてくるが、実際はスライディングからのキャンセルのみ確認されているだけだ。

●オールオーバーベア

超必殺技。頭上からクマをたくさん降らせる。当てるというよりも、削り&固め用といった感触。



レバー入れ大攻撃は中段。でもスキがデカすぎ。

かなりアレな通常技

通常技は、近距離、遠距離、レバー入れ、ニュートラルなど色々あるので使い分けが重要。注意したいのはレバー入れ大パンチ&キック。一応中段技なのだが、スキが異常なまでに大きい。外したら即死亡確定だ。

基本は投げ中心の攻め

コンボは、**大P→大K→追い打ち**。もしくは**立ち小P→しゃがみ小P→立ち小P→立ち大P→追い打ちの6HIT**。



小小小大から追い打ちで7割。使えるぞ。

これは7割くらい減らせる基本コンボだ。

普通に**立ち小P→立ち小K→立ち大P（orK）→追い打ち**でもいいが、立ち小Kのリーチの短さがネックだ。

リーチがないのは、投げ中心の攻めで補う。小技からコマンド投げはもちろんだが、マリーは"ダッシュ蹴りから大キック連打で、投げが連続になる"のである。これが強力なのでこれ中心に攻めるぞ。

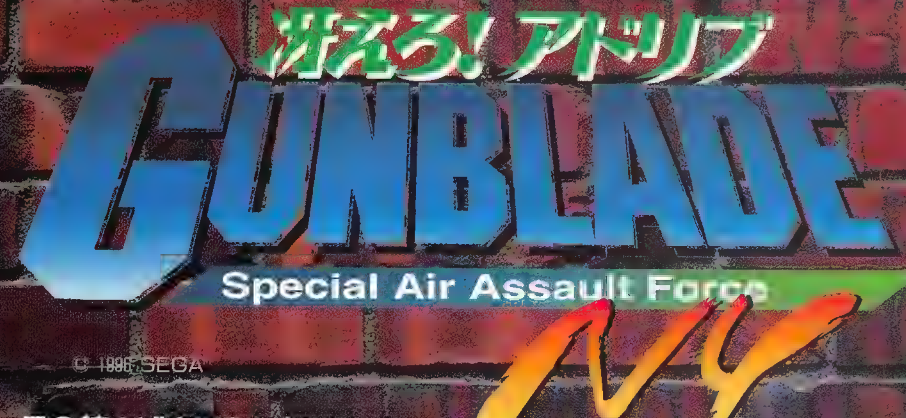
●キック投げから追い打ち！

マリーの最終兵器が、キック投げからの追い打ちだ。キック投げで相手を高く浮かせたら、そこからレバーを入れっぱなしにしてジャンプ。そこから**レバー上＋大Pの大パンチで追い打ちだ**。これだけで半分ぐらい減るぞ。

ただし、通常投げは間合いも狭くて、失敗するとレバー入れ大キックが出てしまうので、危険は大きい。連続投げで狙っていくしかないだろう。



大キックの投げから、ジャプン
レバー入れ大Pで追い打ち。



冴えろ！アドリブ GUNBLADE NY

君の銃さばきはもう板についてきたかな？今回はEASYの攻略からだよ。

担当：きらり屋

ステージ2 ミッドタウン

まず面がスタートして、警官隊が撃ち合っている短いデモが終わるとすぐさまヘリの視点は左へ曲がる。

すると道の両脇にバリケードがあって、ザコが2匹で待ち構えている。場合によっては同時に撃たれるので、ここは両方から弾が飛んでくると覚悟しておいたほうがいい。

その次にヘリは植え込みのむこう側にいるザコへと直進していく。ここのザコはできるだけ左に逃がさないように倒そう。そうすればヘリの視点がスムーズに右に流れていき、今度は道の途中でザコが3匹降ってくる。ここは、真ん中のを狙うと左右に分散されてしまうので、できるだけ端から狙うようにしよう。いったんタクシーのとまっている交差点までエネミーを追い詰めたあと、一度反転してガンブレードはもとの道を戻ってくる。

ザコを追って、建物の下まで入り込んでいくガンブレード。

視点はエネミーを追ってかなり地面に近くスレスレの位置にくると思うので、急にドアップで敵に出現されてびっくりすることもある。建物をくぐり抜けても、ヘリがまだ低い位置を保っていると思う。もし遠くにザコが見えたら、一人に狙いを定めて水平に銃を振れば当たりやすいぞ。

紫のザコの次に、ハゲ頭のザコたちが出現する。そしてそれと復合で、2面初登場のイヤ～なザコが現れる。

背中に何かブースターみたいなのを積んでいて、空中から攻撃してくるこのザコ。とにかくこいつが地上の敵と複合で攻撃してくるのが、とても厄介なのだ。当然、まずできる限り地上のザコを片付けてから、空中のザコとやり合うようにもっていこう。

カメラがアップで敵によっている場合はいいのだが、わりと遠めで地上と空中両方の敵が視界に入ってくる場合がある。こんなときは、とにかく画面全体に神経を集中させるつもりで、敵がこっちを狙っている時に表示される赤い照準を見つけたら、すぐに撃とう。

特に画面端には注意が必要。画面がふられた瞬間に撃たれる場合があるからだ。敵の照準に注意しながら、端の敵から撃っていければ尚いい。

ステージ2 ボス

空中ザコを何とか倒したあとに控えているステージ2ボス。赤いトレーラーの上で大きな機関砲を撃っている奴がここのボスである。それと、トレーラーの前や後ろで単発で弾を撃ってくるザコがいるが、基本的にボスに狙いを定め、ザコに照準マークがついたら弾を相殺する、といった感じでOKだ。



地図A地点。バリケードの後ろでザコが待ち構えているぞ。



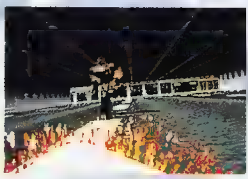
地図B地点。右のほうにヘリが動いていくことを考えて。



地図C地点。ザコが上から3匹降ってくるぞ。



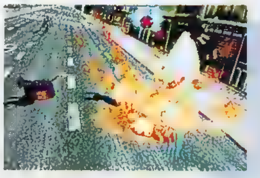
もと来た道を戻りながら、新たに増えたザコをけちらせ！



地図D地点。建物の下をくぐっていく。



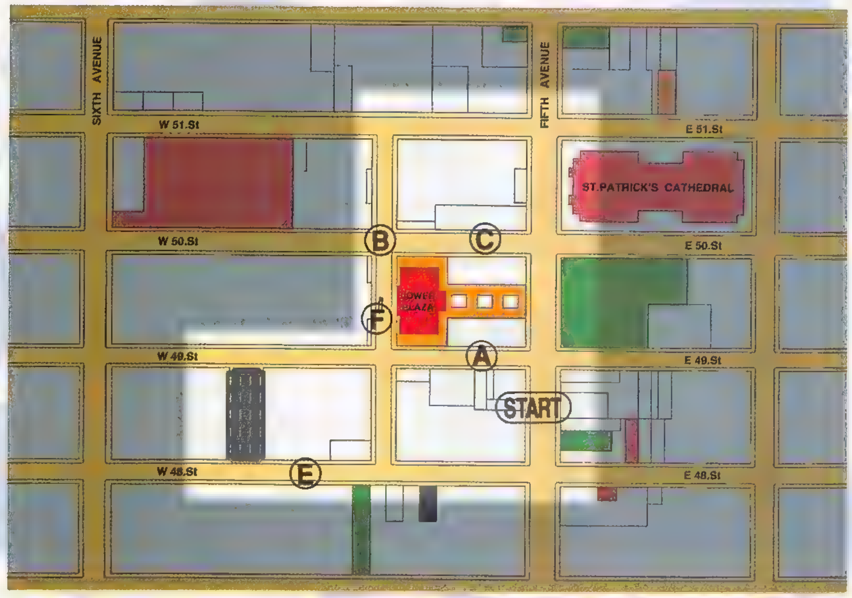
地図E地点。地をはうようにアンドロイドを追いかける。



空とぶザコより先に、できるだけ地上のザコを倒そう。



地図F地点。ザコの弾に気をつけて、相殺しよう。



ステージ3

今までのステージと違って、高いビルの上から平坦な土地



まで、視点の高さがいろいろ変化するステージ3。

まず高い上空から見下ろす位置からスタートする。3匹のザコが目に入ったら、すぐ狙いを定めないと一斉射撃されてしまうぞ。降下しながら、撃たれた弾を正確に撃ちおとそう。

建物のかげからどんどんザコが出現してくるので、端から端から、画面の中央に集めていくような撃ち方を心がけよう。この画面端から撃っていくというやり方は、全面を通して重要なことなのでよく覚えておこう。なぜかというと真ん中から撃つと、ザコがどうしても左右に分散しやすくなってしまい追うのが面倒になるためだ。

このザコが片付いたら、図のC地点で、芝生の遠くのほうから戦車がこっちに向かって突進してくる。周りにいるザコの弾に気をつけながら、戦車にバリバリ撃ち込んで動きを停止させてしまおう。ザコも片付けてしまえば、次に画面は海辺のビルの上へと移動する。

ヘリでザコをひいちゃえ!

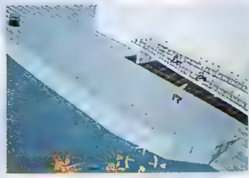
海岸にそびえ建つ白いビル。この屋上にいるのは、白と水色のアンドロイド。

ここではヘリが、何度かビルの端から端を行き来する。この時は、画面がザコをひくように上を強引に通過していくので、画面端から撃っていく必要はない。ど真ん中に迫ってくるザコを狙い撃ちしても、左右に分散する暇を与えずに画面が通過していってくれるのだ。

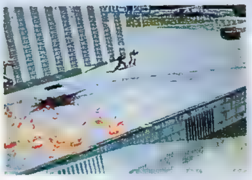
ここはわりとしつこくザコが出現するので、何匹か倒してキリがついたと思って安心していてはいけない。いきなり目の前に現れたりするぞ。

ここでザコを倒しきったら次のビル●地点へと、上空から画面が移っていく。

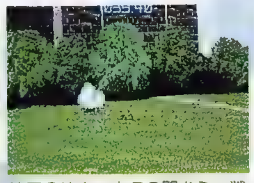
上のほうからザコを狙うのはけっこう難しい。特にここは、うまく弾が当たらないとザコがビルの下へ落下してしまい、時間ばかりくうことになる。ここの2匹をやっつけてしまえば、いよいよステージ3のボスが登場する。



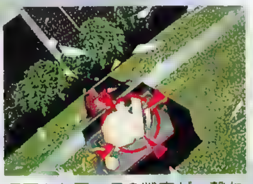
地図A地点。遠いけど、一斉に撃たれることもあるのだ。



地図B地点。端にいるヤツから撃っていこう。



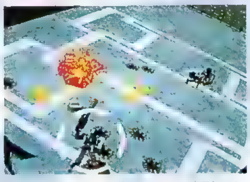
地図C地点。木々の間から、戦車が姿を現したぞ。



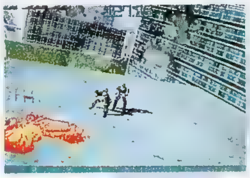
クマさんマークの戦車だ。撃ち込んでブッ壊せ！



地図D地点で待ち構えているアンドロイド。



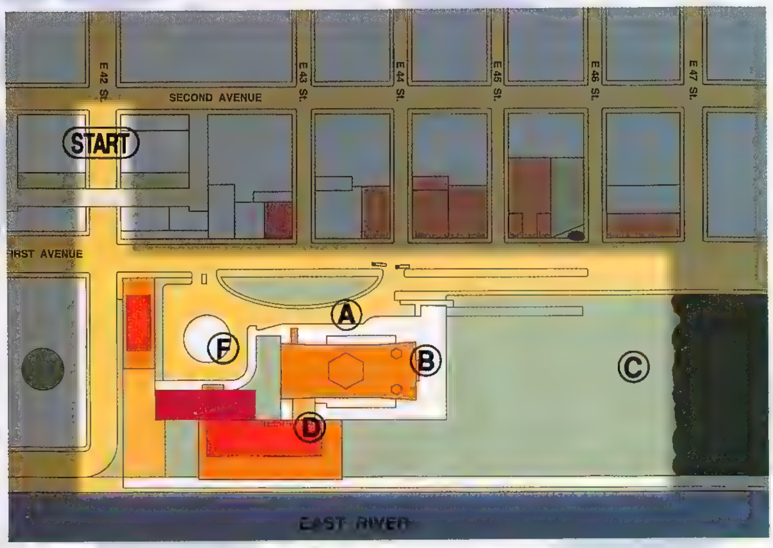
ここはヘリでザコをひいてしまえるからバリバリ撃とう。



地図E地点。高いビルの上なので、ザコが落ちると面倒だ。



地図F地点。広場に姿を現したこのステージのボス。





再び上空から降下するように、広場へと視界がひらけるとそこに、アンドロイドが出現する。耐久力が高いので、撃ち込みが必要となってくる。

ここはバラけられると厄介なので、できるだけ画面の端から中央のほうへと敵を撃っていこう。

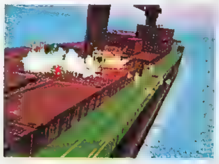
敵に赤いマークがついて照準が自分を狙ったときは、素早く反応して撃ち返そう。

ファイナルステージ カーゴシップ

逃げたテロリストのリーダーを追って、海上での戦いとなるファイナルステージ。最後だけあって、敵の攻撃も熾烈を極めてくるぞ。

スタート直後、船体中央辺りの高い位置から、こっちを狙い撃ってくる固定砲台のザコ2匹。これをさっさと片付けて、船体後部のザコにかか

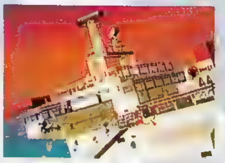
ろう。
ここは階段や段差がいっぱいあって、そこら辺にザコがうじゃうじゃ出現する。しかも画面がわりと遠かったりするので、隅々に気を配らないと思わず弾をくらってしまう。
ここから画面はだんだんとザコを追って船体の中央のほうへと動き始める。
ここで急にハゲ頭が2匹高い所からも出現するので、慌てないように。
船体の中央の辺り、大きな荷物の箱が積まれているその上で、どこからともなく湧き出てくるザコたち。
端のほうから撃つようにして片付けていこう。時々、弾から逃れようとして海に落ちていくどんくさい奴もいるが、そんなのは無視すればいい。
画面が船体前部に移動してくると、いよいよザコがラッシュのように出てくる。甲板の、ちょっとへこんだところにザコがたまるたまる。撃っても撃っても減らないような気がしてくるくらい、わんさか出てくるぞ。
端から画面中央へ誘導する例のやり方でいきたいところだが、この辺になるとさすがにそんなことに気を配っていられないかもしれない。何せザコに近いぶんカメラの動きについていくだけでも大変だ。
とにかく赤い照準にはすぐ反応して撃ち返そう。画面の端からはみ出して、撃たれて当たるのかどうかわからないような照準があったら、急に画面がそっちに動くことも考えておこう。
このザコラッシュをのりきれば、カメラが中央のほうに移動していき、いよいよラスボスの登場となる。
ラスボス以降の攻略は次回からやっていくので、待っていてね。


こいつらを倒せばラスボスだ。


地図D地点。この辺に大量にザコが発生してくるのだ。

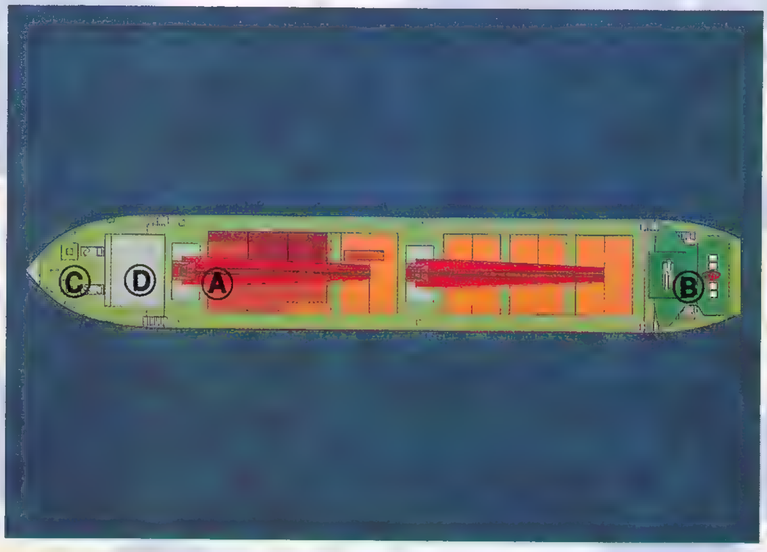

地図C地点。この辺もすでにキツい！


うわーっ、自分から海にとびこんだぞ！


地図B地点。ぽつぽつといろんな位置からザコが現をあらわす。


地図A地点。固定砲台のザコが2匹。



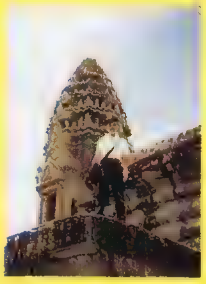


ガンブレードNY第2回

どうもこんにちは。わざわざカンボジアまで行って撃ってきたM16をフルオートで撃ってきた山本です。M16は口径が小さいから反動は大したことないんだけど音がすごく甲高くて100発撃ったらその後1日ぐらい耳鳴りがしていました。
というところで、今回はイージー側のミッションについて。「武装テロリスト"レッドベア"が国連総会開催中のマンハッタン島を占拠。警察力では対応できず、一般市民がいるため軍の攻撃もままならない。そこで対テロ特殊部隊SAAF所属、特殊攻撃ヘリGUNBLADEが出動する」というストーリーであることは皆さんも薄々気がついているだろう。ということでもうちょっと突っ込んだ解説をしよう。
第1面「TIMES SQUARE」は、タイムズスクウェアを占拠して物資の補給基地にしている敵を急襲する。途中でやってくるヘリは某宗教団体も愛用のロシア製ベストセラー輸送ヘリMi-8だ。増援が出てくるとうっとうしいのでさっさと撃墜してしまおう。撃ち込んでいれば2回目に出てきたときには落とせるだろう。この面で1分を切れば上等である。
第2面「MID TOWN MANHATTAN」の敵は、対空兵器をビルに設置して要塞化しようとしている。この面はビルなどの障害物が多いので視点の制御が非常に難しく、最初から最後まで引っかかりまくって苦しんだ面である。今でもひょっとしたら引っかかってしまうこともあるかも知れないが、そのうちリカバーはするので大らかな目で見てほしい。この面の視点の動きは直線的なため、敵の上を往復したりすると時間がもったいない。敵を通り過ぎる前に弾を撃ち込んで倒してしまうように心がけよう。終盤の空飛ぶ敵密集地帯さえ抜けてしまえばボスはそれほど強くはないが気を抜くとやられることも多い。
そして第三面「UNITED NATIONS H.Q.」は、このミッションの目的地である国連本部の奪回である。芝生を疾走する装甲車はロシア製BTR-80水陸両用兵員輸送車だ。中盤の屋上忍者軍団は最強だが水には弱いので落っことすのも一興である。基本的には足を撃って動きを止めるといいが、男なら頭を狙って一撃というのが清々しい。
最終面はダイハード3の影響が色濃いオンボロ貨物船である。ここまで来たからにはがんばってほしい。目標クリアタイムは400秒だ。それではみなさんごきげんよう。

ディレクター 山本信
(SEGA AM#3)


カンボジアにて。


アンコールワットの前。

目指せ15万点への道
スコアアタックリミックス
担当：キャサ夫

ガンブレード第3のゲーム「スコアアタックリミックス」は前回さわり程度で紹介したが、まずはその時の訂正をしておこう。

スコアアタックリミックスは一定のタイムが決まっていて、基本的には各ステージのボスは存在しないと紹介したが間違いでした。「タイムズスクウェア」、「国連本部」などの各ステージでは1分という時間が設定されている。

さらに各ステージには一応ボスが存在する。だが、1分という枠の中でボスまでいくのは苦しいのだ。

とまあ、いろいろと訂正がありますが、気を取り直して攻略するので読んでやってください。



「ほな、いきまっかー」

スコアを狙うのに必要な事を覚えよう

スコアアタックでは、ただ単に敵エネミーを倒せば高得点を獲得できるとは限らない。エネミーを倒すに当たって、高得点を獲得する方法があるのである。

まずは、どうすれば高得点がとれるか?なにが得点が高いのか?これらを紹介していこう。

得点はエネミーに弾が1発ヒットすると10点入る。これが基本となる。で、エネミーがひるんでいるときに連続でヒットすると、それ以降の攻撃が2倍3倍と倍率が上がっていくのだ。たとえば耐久力が5発のエネミーを連続で倒した場合、10×5で計50点獲得できるわけ。だから、とりあえずエネミーを倒すときは連続でヒットさせるというのが第一条件になる。これは絶対に覚えておかなくては高得点を獲得することができないだろう。

次に、エネミーが持っている武器(バズーカなど)、これにも高得点が隠されている。弾が銃にヒットするとエネミーは武器を落としてしまうのだが、そのときに入る点は123点なのである。さらに、銃を落としてから連続でヒットすると、エネミーヒット点(10点)の倍率が3倍→5倍→7倍…と2倍ずつ上がっていくのだ。で、エネミーを殺したときに出てくる緑色の数字が合計得点になる。

普通に倒したときのエネミー1点数はこんな感じだ。

ほかにもエネミーは弱点となる「頭」を撃って倒した場合257得点入り、タクシーやドラム缶など「ボム」になるものでエネミーを倒すと300点獲得できる。意外に重要となり、どれだけこれらのもので倒せるかで、かなり得点が異なってくる。



得点バリバリ「うぉー盛り上がってきたー」



弱点の頭を撃つと257点獲得だ。



連続で弾をヒットさせると倍率が上がり…、



最後に合計得点が入るのだ。

とまあ、エネミーに関して獲得できる得点はこんな感じだ。それでは次にいろいろとステージ上に置いてある物(ドラム缶、パトカー、タクシーなど)を破壊したときに何点入るのかを紹介しよう。

- ●ゴミ箱ヒット=27点
- ●ポストヒット=31
- ●新聞箱ヒット=28
- ●植木鉢ヒット=14
- ●ベンチヒット=44
- ●爆発箱(L)=100
- ●爆発箱(M)=80
- ●爆発箱(S)=60
- ●ドラム缶=55
- ●パトカーヒット=17
- ●パトカー破壊=129
- ●タクシーヒット=11
- ●タクシー破壊=113
- ●ジープヒット=18
- ●ジープ破壊=122
- ●装甲車ヒット=21
- ●装甲車破壊=145
- ●M-8(ヘリ)ヒット=10
- ●M-8破壊=500

とこのようになっている。

基本的にこれらのものをすべて破壊することは不可能に近いが、プレイをしているときはなるべく高得点のものを狙うようにしよう。

この他のボーナスも一応紹介しておこう。

- ●時間切れによるステージクリア=2000点
- ●時間内にボスを倒してクリア=4000点

この最後のボーナスは、大抵時間切れのほうになると思うが、ステージ内のエネミーをすべてきれいに倒せるようになれば、4000点獲得も夢じゃないぞ。

今回は1つ1つの得点を紹介したが、まずはこれをすべて覚えてもらいたい。次回は1面の敵出現位置を紹介していく予定だぞ。



ボスまでいって、撃ち込むと倍率がどんどん上がっていくよ。

ブラックディグダグなんのその

namco CLASSIC COLLECTION Vol.2

PAC-MAN　RALLY-X　DIG DUG

ナムコ クラシックコレクション

ディグダグ

担当：立来多

STAGE 13

実に簡単なステージ。一番上のボールを外せばおしまい



右から来るプーカアを止めてそのまま通過。



左から来るプーカアとファイガーを膨らませてから…、



このボールを開放する。後はアイテムを回収するだけ。

だが、写真のようなパターンを使ってアイテムとベジタブルターゲットを両方とも取ってしまおう。

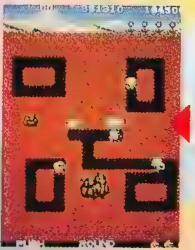
STAGE 14

新キャラ「ブラックディグダグ」が登場。主人公と同様に、穴を掘ったりモリを投げて攻撃してくるのが特徴だ。

攻略法は、スタートしたらすぐにパンクさせてしまうのがベスト。写真のように、薄い壁ができた瞬間を狙えば確実に倒すことができる。モリを当てられたら、ボタン連打で逃げることも忘れずに。



この位置でブラックディグダグをパンクさせる。



中央で粘って、アイテムとベジタブルターゲットを取ろう。



残った敵を左側の岩石で倒しておしまい。

STAGE 15

アイテムとベジタブル（※緑の天秤を取っていること）を先に取ってしまおう。取ったらユニコーンを誘導して岩石落とし！



ユニコーンを膨らませて、アイテムが出るまで時間を稼ぐ。



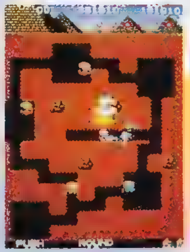
アイテムを取ったら右側の大岩へ敵を誘導して倒そう。



緑の天秤がなければ、左の大岩も落としてスイカを取ろう。

STAGE 16

ブラックディグダグとネオプーカァをパンクさせれば後は簡単。残った敵は岩石で倒して、2000点の宝石を取って稼ごう。



ここで待ってブラックディグダグを倒す。



下に向かって穴を掘り、壁ごしにネオプーカァを倒そう。



岩石で倒して宝石を取る。3匹まとめるよりも稼げるよ。

STAGE 17

ブラックディグダグが2匹登場する厄介なステージ。しかし、写真のように動けば右側の敵2匹は勝手に死んでくれるのだ。このパターンは超オススメ！



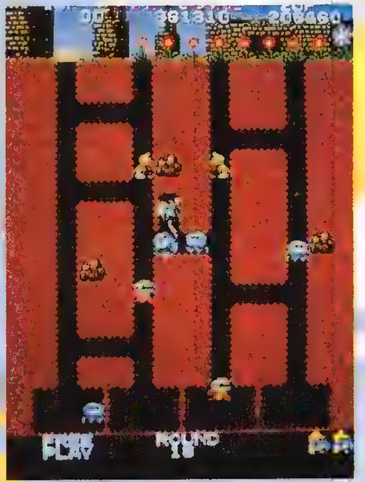
スタート直後からレバーを上に入れっ放しにしていると…、



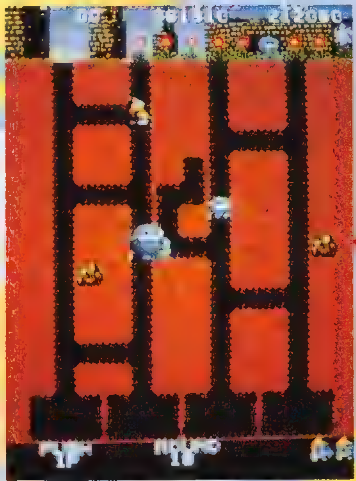
勝手に岩の下敷きになって死んでくれる。



残ったブラックディグダグをパンクさせよう。後は楽勝！



ここでネオプーカァを1匹止めて岩石を落とす。運が良ければ3匹倒せる。



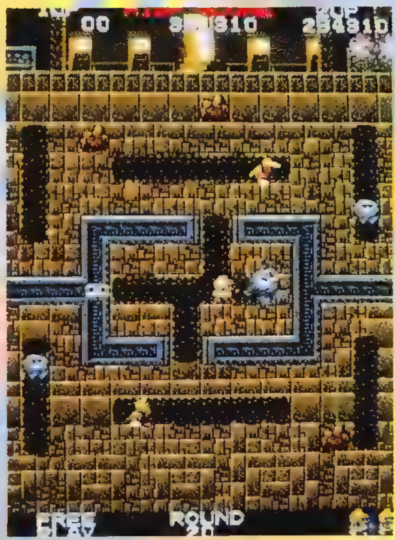
中央で待ち、残ったネオプーカァをパンクさせよう。



稼ぎたい人は、写真のように掘ってまとめ倒しを狙おう。

STAGE 18

ネオプーカァが多いので、まとめ倒しは難しい。ネオプーカァだけはパンクで倒すと安全。



中央付近で待ち、1匹ずつパンクさせていこう。



稼ぐ人は写真のように掘って倒そう。

STAGE 19

穴だらけのこのステージも、まとめ倒しはちょっと無理。それよりも、順調にここまできていればスペシャルフラッグが出てくる可能性が高いので、それを取ることを優先させよう。



まずこの岩石を落とす。2匹または3匹倒せる。



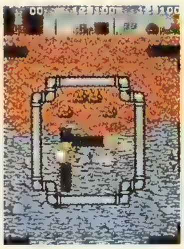
中央に残った敵をパンクさせ、アイテム出現に備えよう。

STAGE 20

ネオプーカァだらけのこの面も、パンク戦法でプレイしたほうが安全。中央であまり動かないで待って倒そう。

次号予告

強敵「ネオファイガー」登場！その倒し方と、氷のステージを攻略していきます。



1本道は、はさみ撃ちされやすい。

ラリーX

担当　DAN

いよいよ大詰めだ。今回は山岳のエリアと最終ラウンドを一気に攻めよう。

山岳エリア

マップ上半分はダートコース。下半分は開発が進んだ山中のコースだ。コース左下の立体交差は長い、長い1本道になっているので、うかつに入ると、あっという間にはさまれてしまう。立体交差に入らざるを得ないときは、対抗車すべてを十分に引きつけてから入るようにしよう。いずれにしろいち早く対向車を集めてしまうことが大切だ。

●ラウンド12

スタート地点は、中央下だ。対向車5台で、対向車1（以下ノーマル車）3台、対向車2（以下加速車）、対向車4（以下煙幕車）が各1台だ。



1本道は、はさみ撃ちされやすい。（写真①）

●ラウンド13

スタート地点は、左側だ。対向車6台でノーマル車2台、加速車2台、煙幕車と対向車3（以下抗レーダー車）が各1台だ。

●ラウンド14

スタート地点は、右側。対向車7台で、ノーマル車4台、加速車、抗レーダー車、煙幕車が各1台、無敵等を狙ってアイテム優先で取っていくのもいいかも。



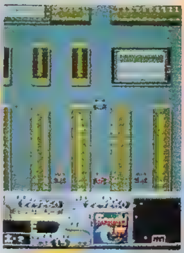
上部の開発地域もはさまれないように。（写真②）

最終ラウンド

最終ラウンドは、ラウンド開始時に簡単な説明が出るが、すべてのCPを取った後に出現するゴールゲートに向かわなくてはならない。レーダー上にはゴールゲートの目印（白の点滅）が出現する。

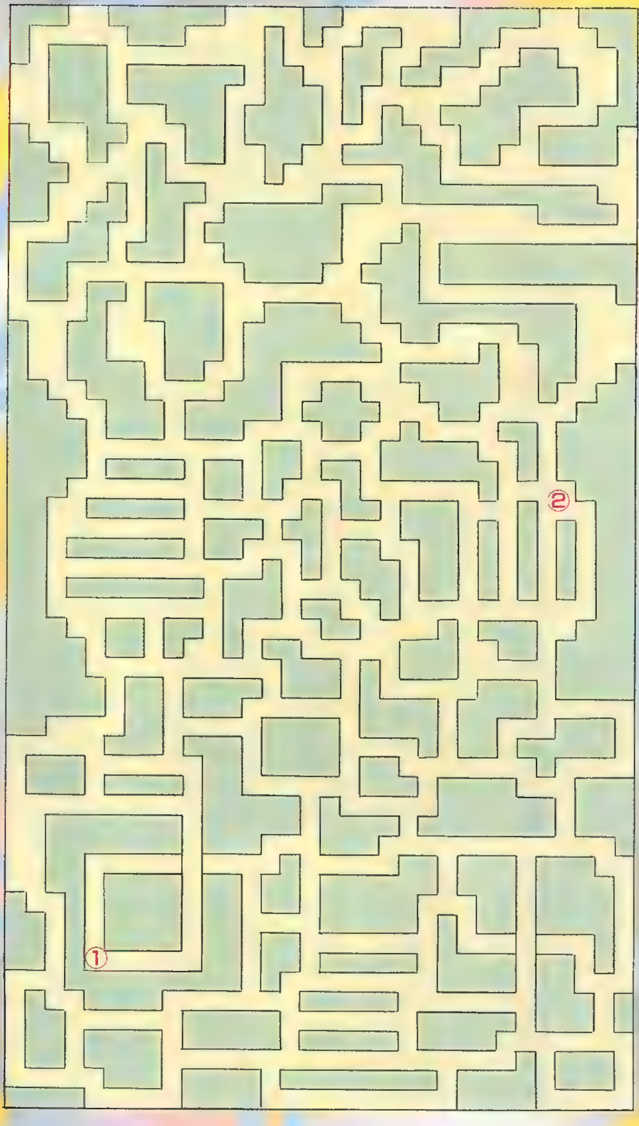
スタート地点は、中央下部。対向車7台で、ノーマル車4台、加速車、抗レーダー車、煙幕車が各1台ずつだ。

街中のコースで、マップ上

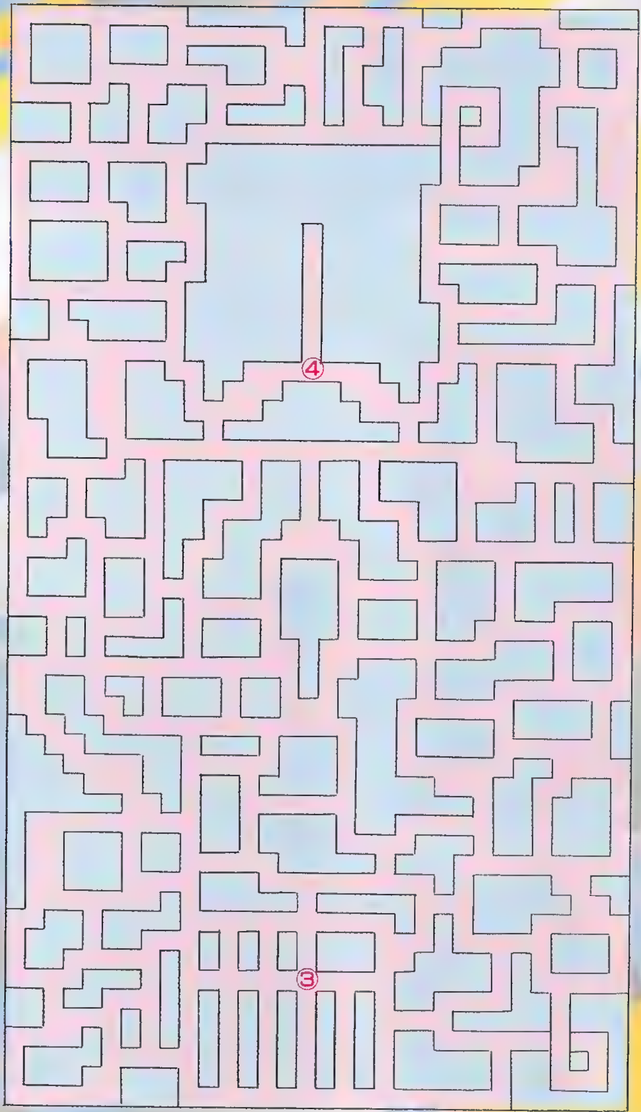


対向車うじゃうじゃだ。（写真③）

山岳エリアマップ



最終ラウンド



中央部には、ゴールがあるスタンド席がある。マップは山岳エリアよりは少し楽かもしれない。対向車は下に3台、左右上部に2台ずつ配置されているので、うまくまとめてから上へ行くようにしよう。

ゴールは目前だ！


ゴールでは大勢の観客が迎えてくれるぞ。

クリアボーナス

最終ラウンドをクリアすると、結果表示画面に移り、ボーナス得点が加算される。ただしコンティニューしているとボーナスは10分の1になってしまうぞ。

また、結果表示画面では点数には影響ないが、プレイ時間と使用した煙幕の数も表示される。

パックマン

担当：DAN

前回はワールド0の練習面、今回からがいよいよ本番だ。

●ラウンド3

ワールド1の基本面。よく見ればオリジナルパックマンと同じ面だ。もちろん一方通行も同じ場所にあるのだ。

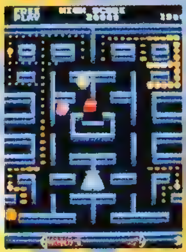
合体モンスターはアオスケだ。アオスケが合体モンスターになると、画面中央で分身して左右対称に動く。どちらに触れてもアウトなので、一番イヤな奴だ。ただしイジケ状態になると分身側のほうは消えてしまう。

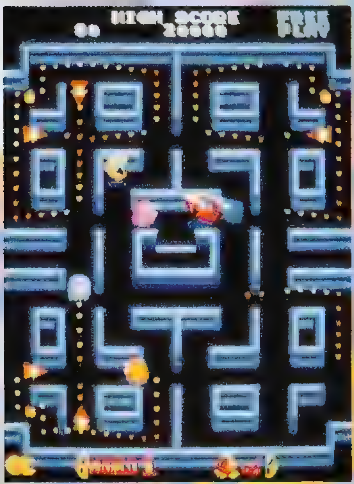
●ラウンド4

ダッシュ面。ダッシュゾーンを有効に活用しよう。

一方通行はやはり、巣の上と巣の下。モンスターは上に上がってこられないのだ。また上の部分は一方通行というより安全地帯になっていて、上からもモンスターは入ってこられないのだ。

合体モンスターはアカベー。

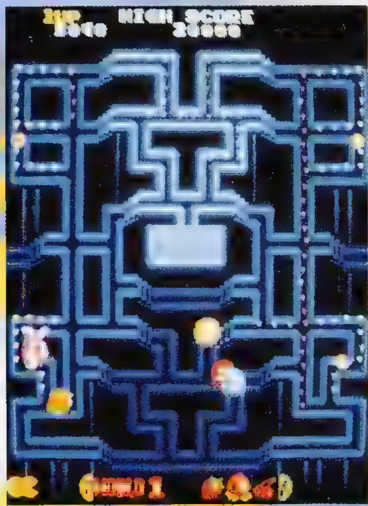

なつかしのパックマンの面。


ちょっと変形。ダッシュをうまく使えば難しくないよ。安地だよ。

●ラウンド5

立体面の基本面。マップはオリジナルパックマンの面に段差をつけたような面だ。一方通行も同位置。

合体モンスターはピンキーだ。


オリジナルパックマンの立体版。

●ラウンド6

立体ジャンプ面。画面四隅にあるポイントに乗るとそれぞれ対角線上の逆のポイントにジャンプする。一方通行はモンスターの巣の上下中央に存在する。

合体モンスターはグズタ。ぷよぷよしていて時々エサを出していくぞ。


ジャンプ中。モンスターもジャンプしてくるよ。

●ラウンド7

水の基本面。この面から、キンゾーが2匹出現する。

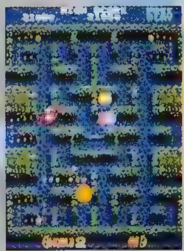
一方通行はモンスターの巣の上下中央にある。

合体モンスターは1匹目はアカベー、2匹目はグズタだ。

●ラウンド8

ダッシュ面。一方通行は同位置だ。

合体モンスターは1匹目はアカベー、2匹目はアオスケだ。けっこうつらいコンビだ。

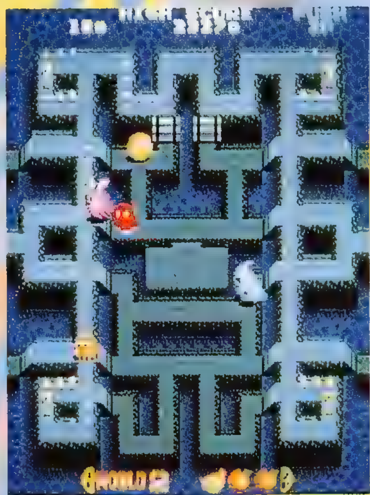

合体モンスターが2匹いるぞ。


ダッシュがあるからなんとかなるか？

●ラウンド9

水の面の立体基本面。一方通行はやはり同位置2カ所あるが、下側はちょっと広がっている。

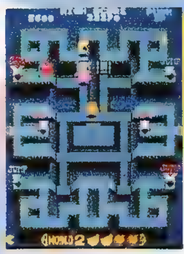
合体モンスターは1匹目がピンキー、2匹目がアオスケ。


ピンキー、アオスケの合体モンスターはなかなかいやなコンビだ。

●ラウンド10

水の面の立体ジャンプ面。一方通行は上部の橋の部分のみで下にはない。

合体モンスターは1匹目がピンキーで、2匹目グズタだ。ジャンプゾーンは対角線のほか、中央に2対のジャンプゾーンがある。


一方通行はここだけ。

近距離戦闘講座その1

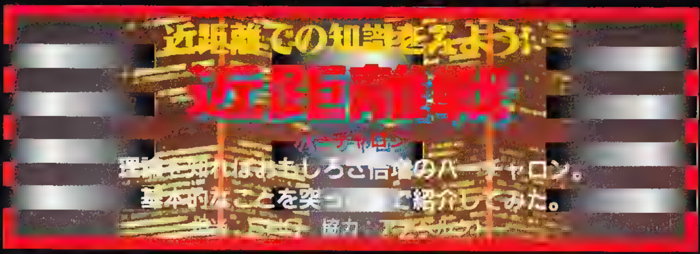
電脳戦機

VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

バーチャロン

今回は近距離戦の基本を攻略!!ガードと回り込み重視!!



バーチャロンの世界においては遠距離の比重が高くなりがちだが、実は近距離戦も重要である。

そこで今回は、その近距離戦において必要な知識を紹介しよう。

ダブルロックオン

ダブルロックオンとはどういう状況で成り立つのか?という質問について、わかっているようで、なんとなくしかわからないのが本音、といった人が多いと思う。

そもそもダブルロックオンとは、基本的に相手が正面にいて、かつ各キャラが装備している近距離武器の射程内にいるときの状態である。

特殊な例として、相手がナナメ前にいて、ダブルロックオンしていないときに、テムジンがビームソードを振ると自動的にダブルロックオンするというのもあるが、これはあくまで特殊な例である。


ダブルロックオンとは…。

このことから、ダブルロックオンが行える状況が、各VRによって異なるということもある。

例えば、ライデンの近距離武器は、50メートルで使用可能なので、相手が50メートルの位置にこなければ、ダブルロックオンにはならない。

しかし、テムジンの近距離武器は100メートルで使用可能なので、ライデンよりも先にダブルロックオンできるというわけだ。

各キャラの、近距離武器の使用可能距離については、表にまとめてみたので、そちらも参考にしてほしい。

他にも、相手が近くにいるというだけでは、ダブルロックオンは成立しないということがあるので紹介しよう。

例えば、相手が自分より高い位置にいたときには、いくら近距離武器の射程内でも、ダブルロックオンはしないし、ロックオンすらしない。

また自分が相手より高い位置にいるときは、ロックオンはするが、ダブルロックオンはしないのだ。

これは、障害物に乗ったときや、ステージ4『グリーンヒル』の丘とステージ5『ルーイン』のすりばち状の坂などの高低差の場合、例外が生じる。

障害物ではなく、坂のようなあいまいな高低差の場合、ダブルロックオンはしないが、近距離攻撃は可能な状況がある。

このような地形のときは、画面内の近距離武器ゲージを、見て、現状で使用可能な武器を確認し、おちついて考え、通常武器での攻撃か、近距離武器での攻撃かを使い分けよう。

結果として例外があるが、ダブルロックオンの条件は、自分と相手の位置関係が、平行でないと成立しないことを覚えておいてほしい。


高低差のある所では、あいまいなダブルロックオン。

ガード

ダブルロックオンを語ると、どうしてもガードについても語っておかなければならない。

前に、ダブルロックオンのときにレバー2本を内側に倒すと、ガードができるというように書いたが、これには多少の間違いがあり、ガードとは近距離攻撃が使用できる状況

ダブルロックオン距離表

	左	両手	右
テムジン	14.9	99.9	54.9
ドルカス	29.9		59.9
フェイ-イェン	64.9		44.9
アファームド	14.9	139.9	54.9
バイパーⅡ	44.9		44.9
ベルグドル	24.9		39.9
バルーバス-バウ	24.9		44.9
ライデン	24.9		49.9

であれば、行うことができる。

このことから、ガードという状況は、通常攻撃には無力だが、近距離攻撃に関しては攻撃された方向に関係なくガードは有効になる。つまり真後ろから斬りつけられてもガードはできるということだ。

では、回り込み攻撃をされたときに、なぜガードをしていてもくらってしまうのかというと、ガードという行動は、相手の動きによってガードをはずされてしまうという性質がある。

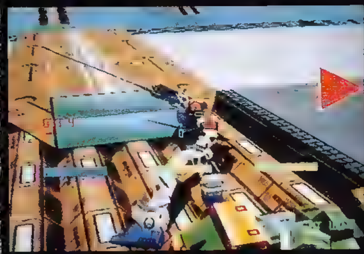
ガードがはずされてしまう行動は、まず相手が近距離攻撃の射程内より遠くに、離れてしまったとき。このときは当然ガードははずれてしまう。

他には、相手がジャンプしたときには、ガードがはずされてしまう。

ダブルロックオンのときにも語ったが、相手との高低差があるとダブルロックオンがはずれてしまうので、当然ガードもはずれてしまう。

もうひとつは、先ほど紹介した回り込みである。

回り込まれるときも、角度によって異なるようで、基本的に、左右の斜め方向ぐらいの角度で攻撃されたときは、ガードすることができるが、自分の真横以上回り込まれてしまうとほとんどガードすることはできない。相手が後ろにいてもガードの姿勢をとれるが、回り込み攻撃をやられるとガードがはずれてしまうという性質をもっているのでガードすることはできないのだ。


相手が後ろにいてもガード可能。

ガードについては、もう少し語らなければならないことがある。

まず、ガードした状態からは何もできないと前に語ったが、近距離攻撃だけはできるようになっている。

つまり、レバー2本を内側に倒している最中にトリガーを引くことによって、近距離攻撃が出せるというものだ。

これは同じ近距離攻撃でも、ボタンを一つしか使わない近距離武器のことを指しているので、バイパーII、フェイーイェンのビームソードなどは、出せるが、テムジンのビームソードやアファームドのトンファーのように、両トリガーを引くことによって出せる近距離武器は、ガードした状態からでは出すことはできない。

よって、テムジンの場合は右トリガーの「突き」であれば、ガード状態から出すことはできるし、アファームドの場合も右トリガーの「殴り」であればガード状態から出すことは可能なのだ。

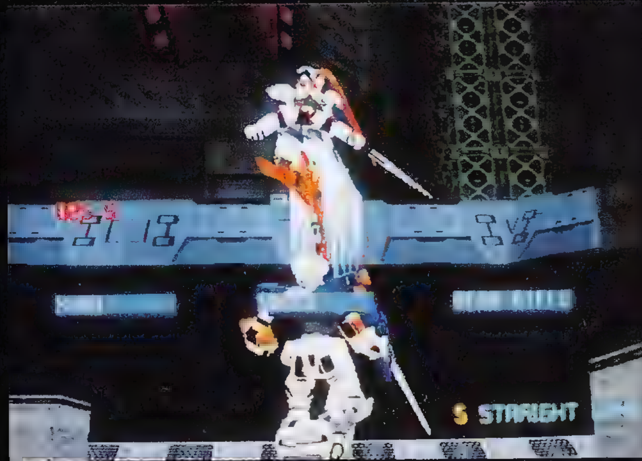
他のキャラは両トリガーで出す近距離武器はなく、ガードからの近距離武器はすべて出せるので、試してみてほしい。

このガードしてからの近距離攻撃を、ガードでキャンセルし、さらにガード状態から近距離攻撃をする…というように、近距離攻撃をガードでキャンセルすることにより、近距離攻撃を連続して出せることが可能なのだ。

この方法が非常に有効なのが、フェイーイェンだ。

フェイーイェンは近距離武器の攻撃発生時間が速いため、ほとんどスキがなく近距離攻撃を行うことができる。

フェイーイェン以外でも、ライデンのタックルキャンセルータックルなどは有効な手段として覚えておこう。



ジャンプなどはガードをはずせる基本的な動作だ。


ガードした状態でも…


近距離武器は使える。



ライデンのタックルをうまく使えばかなり強い。

ガードの特殊知識

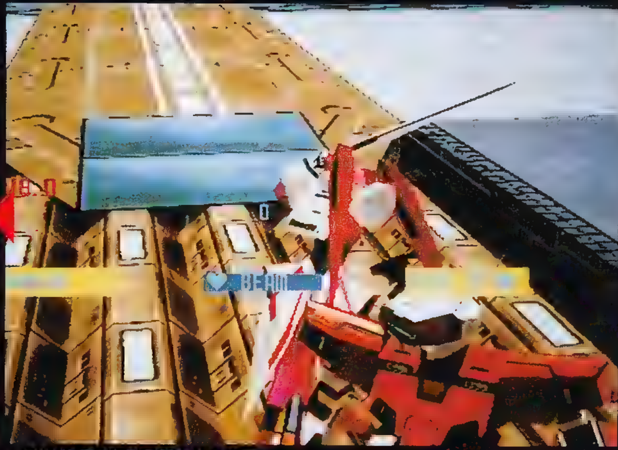
ガードについての知識として初めに、ダブルロックオンしていない状態でも近距離武器が使える状態であれば、ガードはできるというように説明したが、ガードとダブルロックオンという状況には複雑な関係がある。

ガードとダブルロックオンの関係というのは、ガードしている状態と同時にダブルロックオンをしている状態でもあるということだ。

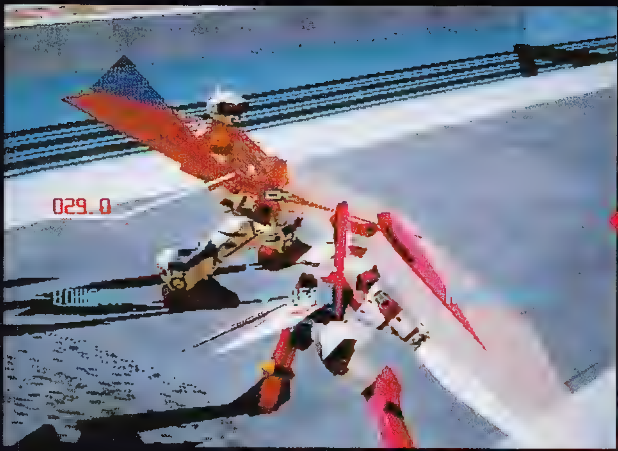
文章で説明するのは少し難しいので、わかりやすい状況で説明しようと思う。

近距離攻撃というのは、ダブルロックオンをしていれば相手の方向にホーミングするという性質がある。これはあとで紹介する「回り込み」にも関係してくるのだが、ここではダブルロックオンをしている状態で近距離武器を使うと、相手の方向に向くということだけ認識しておいてほしい。

先ほども紹介したように近距離武器が使用できる状態であれば、相手が真後ろにいてもガードという行動はできるわけだが、この相手が後ろ



この状態で近距離武器を使うと…、



回り込み攻撃になるのだ。

にいてガードしたときに近距離武器を使うとどうなるかというと、ダブルロックオンはしていないのに相手の方向に向きつつ近距離攻撃を行うのだ。これは、『回り込み』の状態と同じことができるので、使い方によっては有効な手段といえるだろう。

このことから、ガードの特殊知識として、ガードしている状態は、同時にダブルロックオンもしているのだということを覚えておいてほしい。

回り込み

近距離攻撃において回り込みは、相手のガードをはずして攻撃することができるので、非常に有効な手段だ。

今までにも回り込みについて紹介してきたが、間違えて紹介したものもあったので、もう一度わかりやすく紹介しよう。

回り込みを行うにあたって、注意しなければいけないことがあるが、まずダブルロックオンをいていなければ回り込みを行うことはできないということ。

これは先ほどガードの特殊例で紹介したようなこともあるが、基本的にはダブルロックオンをしていることが条件となる。



回り込みのときはダブルロックオンが基本。

さらに、ダブルロックオンしているときに相手と正面を向き合っていないということが必要になるのだ。

つまりダブルロックオンをしている状態で、左右の方向かナナメ前の方向に向いて、近距離攻撃を行うことによって回り込みは成立するのだ。

回り込みの理論としては、近距離攻撃の性質を利用した戦法ということが言える。



左右かナナメ方向に向いていることが条件となる。

近距離攻撃には、近距離武器は使用できるが相手に近距離武器が届かないというときは届くまでホバーしながら進んでいく性質がある。

このことから、近距離武器のホバーする距離とは、回り込みをしたときの回り込み距離ということがいえる。

また、近距離武器使用時に左右がナナメ前に機体をずらしていることから、前に進もうとする力があるということも考えられる。

そして、近距離武器はダブルロックオンをしていれば、相手の方向に向くという性質があり、相手の方向に向こうとする補正の力が働いているということがわかるはずだ。



３つの力が働くことによって、回り込みが成立する。

この３つの力が同時に働いて、おこる現象が回り込みであって、コマンド入力によってできる必殺技などではない。

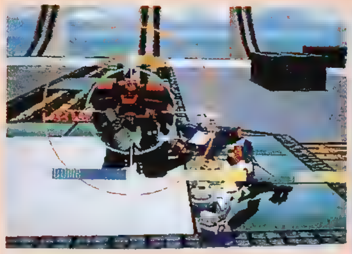
文章の説明ではわかりにくいので、図でも説明しているからそちらも参考にしてほしい。

今回はここまでにするが、適当に近距離戦をするのではなく、考えて戦うようにしてほしい。

回り込みの説明がど－してもわからないという人は編集部のＳＨＯまでお手紙ください。その他にも質問があれば、お手紙をお待ちしています。

回り込みが成立しないとき

△＝自分
▲＝敵



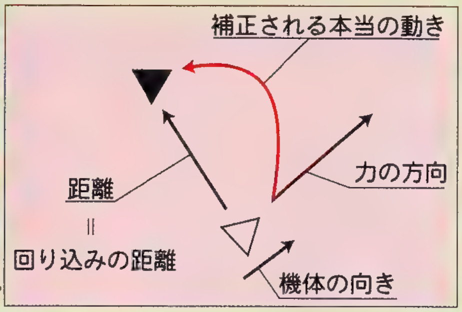
相手に正面を向いているときはダブルロックオンしていても、回り込みはできない。



回り込みが成立するとき



ダブルロックオンをしていて、かつ相手に正面を向けていないときに回り込みは成立する。右の図は３つの力関係を表したもの。



アトランタへ向けてレッツゴー

SEGA SPORTS DecAthlete デカスリート

種目別攻略へ入る前に、8人いるデカスリート達の得意種目などといったデータを紹介しよう。

担当：キャサ夫

目指せ！世界記録

前回から紹介スタートした「デカスリート」。デカスロンをモチーフに作ってあり、10種目の競技を2日に分けてクリアしていき、最後の総合得点を競い合うゲームである。

1つ一つの競技にはクリア条件（規定記録）が決まっていて、まずはその記録を越えなくてはクリアができない。で、高い記録を出せば出すほど高得点を獲得できるのだ。本来デカスロンは10ある競技を1日目100M走で始まり、2日目最後の1500m走までで競技が決まっている。が、それがゲーム上では1つの競技をクリアした際、その日の5つある種目の中から競技を選択することができるのだ。だから、自分の得意な種目を始めに持ってくるかあとに持ってくるかは、その日のコンディションに合わせて賭けに出るのだ。加えてこのゲームの売りとなるものは世界記録を更新したとき。記録のネームエントリーができ、自分の名前を登録することができるのだ。で、その名はバックアップされ、その記録が抜かれない限り自分の名が永遠に残り続けるのである。世界記録を狙っていれば、自然に総合得点も高くなるので、目指すは世界記録完全制覇といった感じかな。



2種目の合計点。10種の総合で競うのだ。


選手紹介もあって、TVを見てるみたいだぞ。

いい汗かこうぜ！

前回の紹介でも簡単に操作系について説明したが、デカスリートは今までのスポーツ物とは操作が多少異なる。

基本的にレバーとボタンを使うことになるが、走るときはランボタンを連打、幅跳びや高飛びといったタイミングを必要とされるときにジャンプボタンを使うのである。

ここまでは普通のスポーツゲーム。デカスリートではこれにレバーが加わり、テクニカルな競技で細かい操作をするのだ。

でも、基本的な操作は本当に簡単だから女の子でも楽々プレイができちゃうぞ。


競技が始まる前に種目の説明もあるのだ。



位置について…。緊張するね。


なんか本当に世界陸上を見てる感じがするよ。


種目をクリアするとキャラの派手なアピールもあるぜ!!

やるなら対戦がお勧めだ

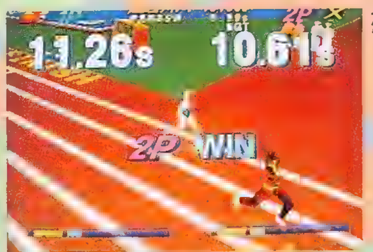
たいていのスポーツゲームが対戦できるように、デカスリートでも2P対戦が可能になっている。

基本的には一人でプレイするのとなんの変わりもないのだが、記録を競い合い、一緒に汗をかくことに意義があるのだ。これによって高記録を生み出す可能性もあれば、2人で無理をしすぎてゲームオーバーになる可能性もある。

よきライバルを探して一緒にプレイをしてみるのはいかが？



ファールをしたときのリプレイ画面も超リアルだ。



対戦も超あつい。でもケンカはするなよ。

使えるキャラクターは全部で8名

さて、100m走や高跳び、砲丸投げなどといった競技が10種類あるわけだが、使用するキャラクターはある程度得意な競技などが設定されている。

8人いるキャラは基本的に競走型（RUN）、跳躍型（JUMP）、投てき型（THROW）、万能型（ALLROUND）の4タイプがいて、それぞれの競技で力が異なり、キャラにあった競技だと高記録を出しやすいのだ。でも、個人的に「こいつがスキやねん」などといった場合は自由にキャラを選んでくれ。

それでは次に、キャラクターの名前、性別、スタイルなど詳しく紹介しよう。



Karl Vain

■ドイツ代表選手:

□名　前　：カール・ヴァイン（Karl Vain）
□イメージ：クリスチャン・シェンク
□人　種　：白人
□性　別　：男性　□年　齢　：28才
□体　型　：身長200cm　体重80kg
背が高い（身長2m）、大きくて高い鼻が自慢、長髪
□スタイル：跳躍型（Jump）
□性　格　：キザ、ちょっとナルシスト、負けず嫌い、プライドが高い
□特　徴　：ヨーロッパでは絶大なる人気を誇る。キザな台詞と派手なアクションで常に客の注目を浴びている。（というか、客に注目されていないと気が済まない）ベリーロールが伝家の宝刀で、走り高跳びだけは誰にも負けないと自負している。
□動　き　：憎めないキザ。
つけあがる。
自信を打ち砕かれて放心状態。



Rick Blade

■アメリカ代表選手:

□名　前　：リック・ブレイド(Rick Blade)
□性　別　：男性　□年　齢　：25才
□体　型　：身長190cm　体重86kg
いかにも強そう、バランスのとれた肉体、（金髪）
□スタイル：万能型（Allround）
□性　格　：気品がある、クール、ライバルは自分自身だと思っている
□特　徴　：十種競技界のトップに君臨している万能選手。89年に若干18才ながら帝王ジェフを破って以来一度も負けたことがない。既に自分自身の持つ世界記録を3回更新している。
□動　き　：威風堂々。
内に秘めた闘志を感じさせる。
負けても誇り高い。



Joe Kudou

■日本代表選手:

□名　前　：工藤　丈（Joe Kudou）
□性　別　：男性
□年　齢　：19才
□体　型　：身長177cm　体重65kg
他の男性選手に比べ小さいがバランスのとれた肉体
□スタイル：万能型（Allround）
□性　格　：熱血、日本男児、関西人
□特　徴　：世界大会は今回が2度目となる新人選手。前回の世界大会では、持ち前の度胸と明るさで、トップレベルの選手相手に互角以上の戦いを繰り広げたが、惜しくもリックに敗れてしまう。まだまだ荒削りな部分が目立つが、未知の可能性を秘めた熱血野郎。
□動　き　：熱血。
男らしい。
礼儀正しい。
母を大切にしている。



Robin Banks

■イギリス代表選手:

□名　前　：ロビン・バンクス(Robin Banks)
□性　別　：男性　□年　齢　：38才
□体　型　：身長210cm　体重110kg
でかい、筋肉質、ヒゲ、他の選手よりも高年齢
□スタイル：投擲型（Throw）
□性　格　：陽気なおっさん
□特　徴　：78年から88年まで世界の頂点に君臨した「デカスロン界の帝王」。89年にアメリカ代表選手にやぶれ潔く引退をしたが、今年になって現役復帰する。その間の7年は「ブランクではなく再びトップに返り咲くための準備期間だ！」と豪語している。基本的にマスコミ受けする性格。
□動　き　：陽気で人なつっこい。いつもウキウキしてる。人生楽しくてしょうがないという感じ。勝っても負けても陽気に相手を称える。



Ellen Reggiani

■フランス代表選手:

□名　前　：エレン・レジアーニ
（Ellen Reggiani）
□性　別　：女性
□年　齢　：20才
□体　型　：身長178cm　体重57kg
グラマーちゃん
□スタイル：競走型（Run）
□性　格　：ちょっと高飛車、おしゃれ
□特　徴　：ファッションモデルとしても活躍。色っぽい女性に憧れているため、ちょっと濃いめのメークに、派手なコスチュームで観客を沸かせるが、時折子供っぽさが見えかくれする。
□動　き　：モデルっぽく振る舞う。
色っぽいポーズをする。
ヒステリックになる。



Aleksei Rigel

■ロシア代表選手:

□名　前　：アレクセイ・リゲル
（Aleksei Rigel）
□性　別　：男性
□年　齢　：31才
□体　型　：身長195cm　体重100kg
筋肉質、メガネ、ちょっと薄くなってきた頭
□スタイル：投擲型（Throw）
□性　格　：頭がいい（ずる賢い）、勝つことしか考えていない、愛国心旺盛
□特　徴　：アメリカ代表選手を異常なまでにライバル視している。科学的なトレーニングの実践と、計算高い試合運びにより常に上位にランクするが世界レベルの大会では、まだ一度も優勝したことがない。そのため、最近少し性格がねじ曲がってきた。（いわゆる悪役系キャラ）
□動　き　：ちょっとクレイジー。
相手選手を挑発する。
母国に勝利を捧げる。



Li Huang

■中国代表選手:

□名　前　：黄　莉（Li Huang）
□性　別　：女性
□年　齢　：15才
□体　型　：身長168cm
体重51kg
華奢なからだ
□スタイル：競走型（Run）
□性　格　：可愛い、子供っぽい、すぐ泣く
□特　徴　：陸上競技界のアイドル的存在。すでにファンクラブも結成されており、引退→芸能界等の噂も流れているが、本人は真剣に競技に取り組んでいる。
□動　き　：可愛い。
アイドルっぽく観客にアピールする。
泣いちゃう。



Femi Kadiena

■ジャマイカ代表選手:

□名　前　：フェミ・カディーナ
（Femi Kadiena）
□性　別　：女性
□年　齢　：24才
□体　型　：身長177cm　体重58kg
鍛え上げられたしなやかな肉体
□スタイル：跳躍型（Jump）
□性　格　：ノリがいい、気分屋、目立ちたがり
□特　徴　：女子７種競技の女王。
もともとの明るい性格と気取らない振る舞いは好感度ナンバー１。
サービス精神旺盛で、観客の声援にはついつい応えてしまう。
ただ、ちょっと気分屋なところが玉に傷。
□動　き　：ノリがいい。
目立ちたがり。
賑やかに動き回る。
ちょっとふてくされる。

やっとスペシャルまで来ました



今回はスペシャルステージをいってみよう。例によって死んだら最初からやり直しになるぞ。

担当：M.D.S.ジョッキー☆笹岡

やって来ました スペシャルステージ

さてさて、今回はスペシャルステージの攻略をしようと思うが、初めに注意しておきたいポイントを見てみようと思う。

●パワーカプセルは回っている。

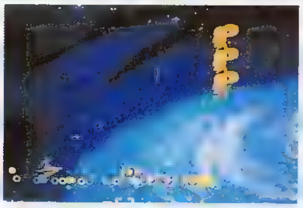
これ。前回の極上パロディウスのときは、スペシャルステージではパワーアップカプセルは、必ず同じ順番で出てきてくれた。

しかし今回は、毎回違ったタイミングでベルが出てきたり、カプセルの順番がずれてしまうのである。

なので、今回はベルを使ったパターンも作りにくく、やりにくくなっているので注意したい。ある程度パワーアップするまでのカプセルを取っていくパターンを、何パターンか作っておく必要があるぞ。

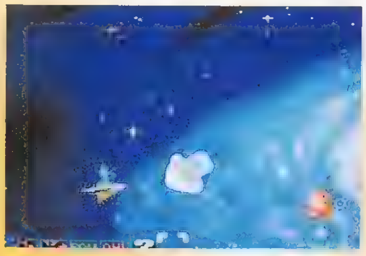
では、そのへんをふまえつつ、ステージ最初のパワーアップの順番から見ていくとしよう。

初めのザコ地帯


ベルが出る場所は決まっていない。

まず最初に、ザコの編隊が下から来る。前回とは逆に、下からくるので注意。

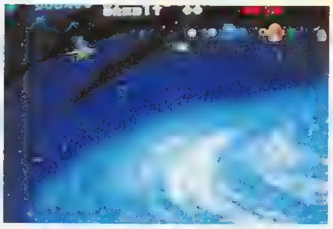
ここは、ザコの編隊が来るのを待って、ラインを合わせておくのだが、合わせる場所は、画面下の☆を目印にして、星の先っぽに自機の先を合わせるカンジにして待とう。写真を見てもらえばわかりやすいかと思う。


この星の頂点に自機の先を合わせる。

ザコを倒したら、すぐさまカプセルを回収して、スピード2速を取る。初めに1速取っていたら2速に上げて、0速だったらカプセル2個取って2速にする。このザコは5匹だが、全部カプセルになったら、ここでカプセルがあと3～4つ取れる。4つ取れたらこいつWAYを取ろう。

復活カプセルなしで始めた場合や、ベルなどが出て4つカプセルが取れない場合は、次の編隊の出すカプセルでこいつWAYを取ろう。あわてる必要はない。

次に来る編隊は、上から出てくる。この編隊もまたラインを合わせて倒していこう。すばやく上に移動してザコのイオンリングの下に合わせるようにする。こいつWAYが取れている場合はムリに合わせにいく必要はない。


上の編隊もこのようにして倒す。

さて、2つのザコ編隊を倒したところで、こいつWAYは取っておかないといけない。ここまでにカプセルは足りているハズなので、取りのがさないように回収しよう。復活カプセルが無くてもここでこいつWAYが取れる。

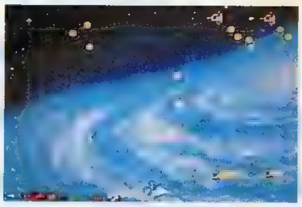
ザコ2編隊を倒したところでスピード2速、こいつWAYがちゃんと取れてれば問題ないぞ。

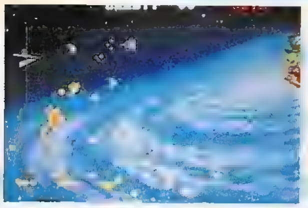
さて、次にキツネのザコが3匹1セットで何回か来たあと、注射器のザコが来る。

ここは、あらかじめ注射器が来るのを待って、画面の下のほうに自機を移動させておこう。

で、注射器が来たら、下から上に徐々に撃ちながらかわしていけば良い。引きつけが重要だ。

注射器を倒したら、カプセルを素早く回収して、パワーを1段階上げておくのを忘れないように。ここでこいつWAYを5WAYにしておかないとキビシイぞ。


下のほうで注射器を待って…、


撃ちながら上に逃げる。

イーグルサブ地帯

注射器が過ぎると、すぐにイーグルサブのちっちゃいのが登場。こいつは全部で3匹出てくる。1匹めは口から広範囲に羽をばらまくヤツで、2匹めは口からリップルレーザーを正面に撃つタイプ。3匹めは最初と同じ羽をばらまくタイプだ。

この場所は、5WAYが取れていれば、さほどの問題はないかと思うが、イーグルサブよりもむしろ、下のほうに出るコーンのザコのほうを優先して倒すようにしていこう。

基本的に下のほうで弾を避けつつ撃ち込みながら、5WAYの上の弾で、イーグルサブに撃ち込むようにする。コーンのザコは列の間に入ってしまって倒していくと比較的楽だ。


5WAYの上の弾でイーグルサブを撃つ。

イーグルサブはムリに倒す必要はないが、1匹のヤツは青カプセルを出して、2匹めのヤツはベルを出し、3匹めのヤツはルーレットカプセルを出す。

絶対に倒したいのは3匹めのヤツ。コイツのルーレットを取ってパワーを上げていくのがパターンになっているからだ。

3匹めのときは、ザコが特攻してくるので、弾を下に引きつけつつ、上に行ってイーグルサブを撃って…と繰り返すようにやれば、撃ち込みやすいだろう。

ぜひ（というか絶対）、3匹めのイーグルサブだけは倒していこう。


3匹めの出すルーレットカプセルは絶対取りたい。

イーグルサブを倒すと、黒いザコが突っ込んでくるので、カプセルを回収しつつかわしていこう。ここでルーレットで2～3回パワーアップを取るのが理想的だ。


ルーレットでパワーアップしておきたい。

モアイ戦艦ジュニア地帯

モアイ戦艦地帯は、モアイ戦艦がベルを出してくれるので、このベルで赤ベルを取りながら行けば、そんなに難しくない場所だ。

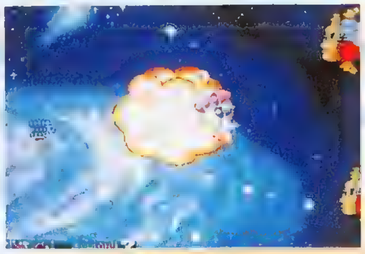
ベルの取りかたについて触れておこう。モアイ戦艦は、倒すと撃ち返しが来るので、これを避けながら取るのはもちろんだが、ベルが出たら、下手に撃ち込まないように注意したい。

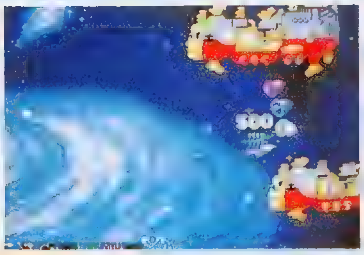
なぜなら、ベルは出たときに大抵色付きの状態で出てくるので、ここで撃ち込んでしまうと、ベルの色が変わってしまう。

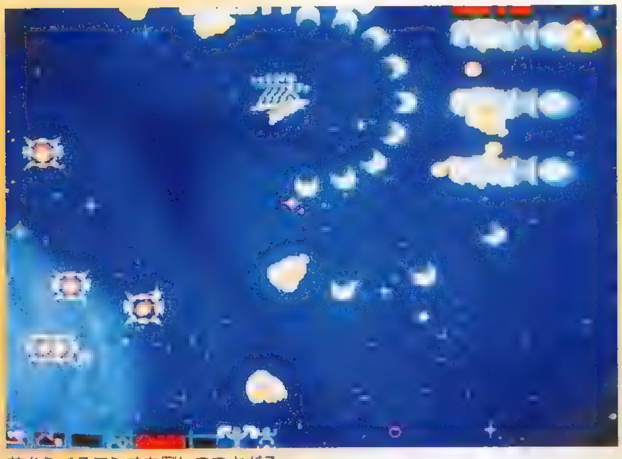
なので、ベルが出たらなるべく撃ち込まずに取ってしまうのが良い。モアイ戦艦が爆発したら撃ち込むのを止めて、赤ベルめがけて取りに行こう。

逆に、もうすでに赤ベルを持っていて、色ベルは要らないのなら、撃ち込んでしまってもいい。

注意したいのは、間違って赤ベル以外のベルを取ってしまうことだ。特に緑とか白は具合が悪いぞ。


爆発したら撃つのを止めて…。


ベルを回収しよう。


前からくるヨシオを倒しつつさがる。


後ろから来るヨシオの弾をぐるっと回って避ける。

さて、最初にモアイ戦艦が3機でてくる。ここでなるべく赤ベルを回収する。

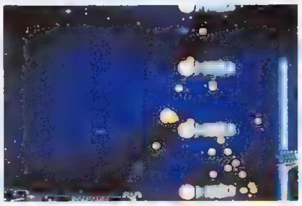
その後、前からヨシオが2機ずつ下、上と来て、さらに上に3機ヨシオが来る。そのあと、後ろから3機のヨシオが来るので、ここはちゃんとパターン化しておきたい。

前からくるヨシオを画面の上のほうで持ち、速攻で倒しつつ、画面の下のほうに回る。で、後ろから来るヨシオの弾を前のほうにかわしていき、最後は上からぐるっと回って逃げるようにする。まあ、崩れた赤ベルを使ってもぜんぜんOK。

このあとは、前からザコ編隊＋モアイ戦艦、前からヨシオ×7が縦に並んでくる。さらにそのあと、後ろからヨシオ×4、上下からヨシオ×10がまとめてくるぞ。

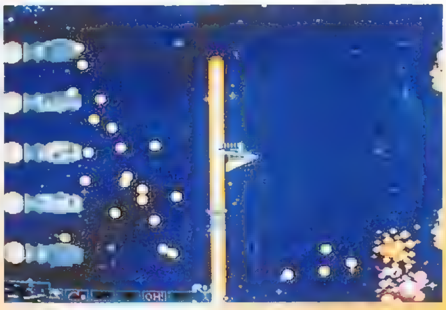
ここは、まず前からくるヨシオはあまり問題ではない。

前からくるヨシオを倒したら、後ろからくるヨシオに備えて画面の前のほうに出ておこう。そして、後ろからヨシオが来たら、なるべく前に出て赤ベルを使おう。


後ろから4匹来たら、前に出て菊一を使う。

ここでなるべく前に出るのが重要で、画面の前のほうで赤ベルを使っておけば、そのあとに来る上下からのヨシオ×10の攻撃が、赤ベルに重なりながらかわせるのである。ここがポイント。

で、このあとはモアイ戦艦がおあつらえ向きに2機来てくれるので、ちゃんと赤ベルを取って補充して、菊一文字3発フルの状態でポリゴン地帯に挑もう。


そのまま重なっていれば、上下から来るのもOK。

ポリゴン地帯

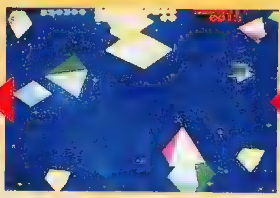
ポリゴン地帯は、下手にショットを撃つと、ポリゴンからの撃ち返しが来たり、ポリゴンの軌道がズレたりしてキビシイ状態になる。

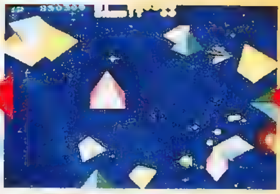
なので、この場所はなるべくショットを撃たないようにしながら、要所要所で赤ベルを使いながら進んでいくようにしよう。まともに撃ち込んでいったらパターンにならないぞ。

あとこの場所のポイントは、ここのポリゴンの出現パターンは、毎回同じパターンで出てくるということ。だから、毎回同じようにかわして、毎回同じように赤ベルを使っていけば、ちゃんと確実に抜けられるようになる。


①最初。ここから…、


②とりあえず下に。

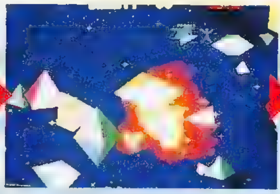

③今度は上に。

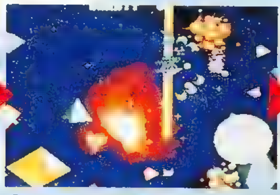

④注射器を避けつつ隙間に。

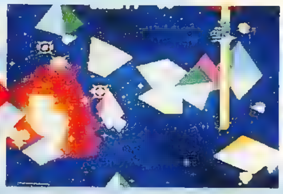

⑤ここで菊一を使う。すぐ重なる。

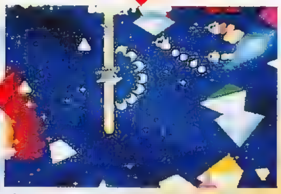

⑥注射器は重なってかわす。

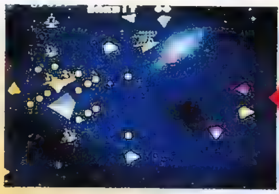

⑦上のほうから前に行く。


⑧右上に小さいポリゴンが見えたら使う。


⑨前方の邪魔なポリゴンを壊す。


⑩なるたけ前に出て3発めを使う。


⑪注射器とポリゴンを重なって壊す。


⑫最後は前のほうに逃げてしまおう。

このことをふまえて、ポリゴン地帯をサクッと抜けてしまおう。

ここは、連続写真にしてみたので、そちらのほうを見ながら話を進めていこう。

まず、最初小さいポリゴンが4つ来るので、これを上にかわす。①

すると、次に上のほうに大きいポリゴンが来るので、これを下に避ける。②

そのあと、今度は下にひとかたまりポリゴンが来るので、これを上に。③

下から注射器が来るので、これをかわすために上のほうの隙間に入って、ここで1発目の菊一文字を使う。④⑤

菊一に重なっていると、注射器が来るが問題ない。⑥

ポリゴンの塊を上のほうをかわしていく。上に小さいポリゴンが見えたら、すぐに菊一文字を使って重なる。⑦⑧

ちょっと前方に邪魔なポリゴンがあるので、ちょっとだけショットを撃って前方を広くする。⑨

なるべく前に出つつ、菊一の3発めを使う。⑩

2回めの注射器が来るので菊一文字に重なりながら前方のポリゴンと共に倒す。⑪

3回めの注射器が来るので画面の上のほうから回って逃げて終了。⑫

こんなカンジで、菊一文字を決め撃ちしていけば、失敗しない限り抜けられるだろう。

次は後半のザコ地帯に入るので、このポリゴン地帯で余裕があったらパワーを最強にしておくといいぞ。

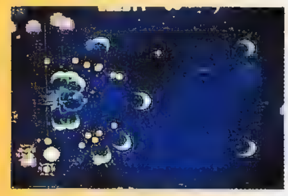
さらに、この場所を抜けた後は、狭いところ（微調整）は無いので、スピードを3速に上げておくこと。ここで上げておくのが一番いいと思うぞ。

後半戦 ザコ地帯

さて、ここからが本番、後半戦である。

ここはまず、ザコがたくさん出てくるので、ベルパワーも無いことだし、まずはバリアを取りにいこう。カプセルは大量に出てくるので、すぐにバリアが張れるハズだ。

バリアを張ったあとに気を付けたい場所は、テニスのザコが来たあと、プリティ星見（ピンク色のザコ）が前方からと、後ろから同時に出てくる所。


後ろからの編隊を一気にさがって避ける。

ここは後ろからの編隊を引きつけて回り込むようにしてかわそう。前からの弾はバリアで吸い込んでくれるから、勇気を持ってグルッと回り込もう。

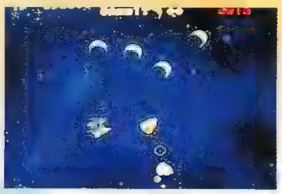
ザコ戦が終わると、大堕天使ミチガエルが3匹出てきて、その後少し間がある。

さらに、この後ウッフン星人が出てきて、また少し間がある。

ここで、このあとの山場、セクシー地帯に備えて、赤ベルのベル調整をしよう。

素早くやらないと間に合わないが、ここで菊一文字を取らないと、セクシー地帯を抜けるのはキビシイ。

ベルはこの前のザコたちがたくさん出してくれているので、無いことはないだろう。


ここでベル調整。赤を取る。

ベル調整の真価が問われる。ここは慣れるしかない。慣れれば高確率で赤が取れる。

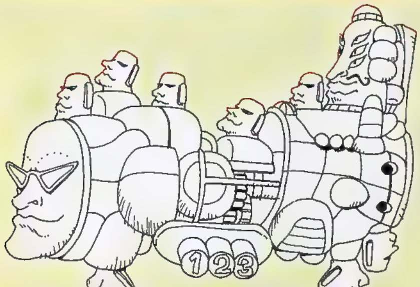
セクシー地帯

さあ、いよいよ最後の山場、セクシー地帯だ。

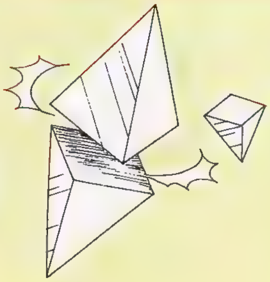
ここは、基本的には切り返しの応酬でかわしていくしかないのだが、赤ベルがあればかなり楽に抜けることができる。

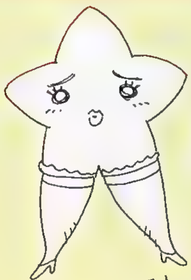
まず、初めの1、2回めぐらいは、自力で切り返していこう。

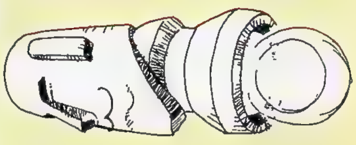
初め下のほうで待って、上、下とかわして、3回めに上に

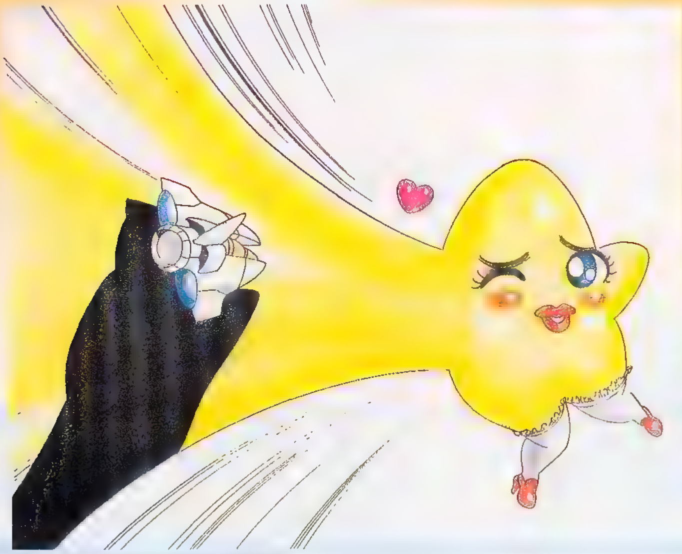

モアイ戦艦Jr.

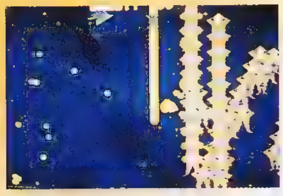

ウッフン星人


ポリゴン

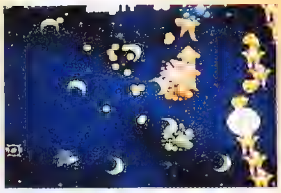

セクシー星人


よしおミサイル

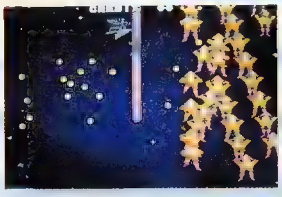




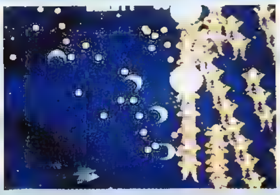
上に行ったところで１発目



上下に切り返して…、



上に戻って、２発目を。



一回下に大きく避けて…、

行った所で、まず最初の赤ベルを使う。

菊一を置く場所は、もちろん前のほうが良い。ここで菊一を使ったら、しばらくはここで菊一に重なっていられる。

で、だんだん追い詰められてきたら、画面の一番上から下に、一気に切り返そう。早く動けば、それだけ弾の間も広くなるワケだ。

下に行ったら、すぐさま弾の間を縫って上に戻る。そして、上に付いたらすぐに2発めの菊一を使ってしまおう。なるべく画面の前がいいが、危険なので前に出るのはほどほどに。

菊一を使うときは、使ったらすぐに重なってしまうようにして使うこと。

それと同じことをもう1回やれば、もうセクシー地帯は終焉になるハズ。切り返すのは初めの2回と、途中の2回のみだ。がんばろう。

ボス セクシー星人

ボスのセクシー星人は、それほど強くないが、攻撃パターンを知っておかないとやられてしまう。ここで死んだらおバカさん。

コイツは一定の攻撃パターンを繰り返してくるだけなので、それぞれの攻撃の対処法を覚えていけば大丈夫だ。

ボスは初め、星形の弾を吐いて攻撃してくる。

これは、自機に向かって突っ込んできて、徐々に角度を合わせてくる。逃げても追いかけてくるので引きつけが重要だ。

この弾は、3セット来るので、初めから下から上、上から下、下から上と、画面を大きく使って、引きつけつつ避けよう。引きつけが甘いと、あとから来た弾にやられるぞ。

次に、ヤツは前方に移動しながら、X字の方向に星形の弾を出してくる。この弾は自機を1回だけ狙って来るので、基本的に動いていれば大丈夫だ。

ただ、ヤツ本体の体当たりをくらわないように、早めにグルッと画面を回って避けるようにしよう。

このあとは、再び弾を吐いてきて、そこから今度は、右ジャブ、右ジャブ、左ストレート、のラッシュ（?）を出してくるぞ。

この攻撃は、正面にいるとやられるので、画面の上下に逃げるようにする。星型の弾に気を取られて、逃げ道を失わないようにしよう。危ないのは最後のストレートだけだ。

星弾を上に避けて、ストレートを画面の下で避けるようにするといい。

あとは、基本的にこの攻撃の繰り返し。もうちょい撃ち込んでやれば倒せるぞ。がんばろう。

なんとかコイツを倒すことができれば、ようやくスペシャルステージクリアだ。おつかれさまでした。



画面を大きく使って切り返そう。

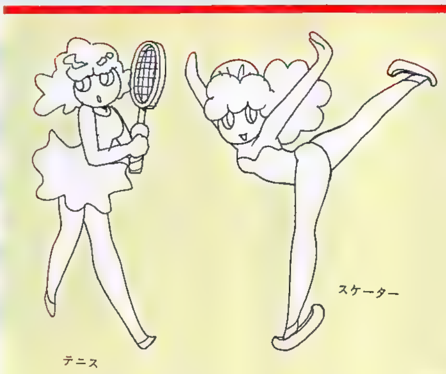


弾を上に避けて、ストレートを下に避ける。



画面を回って避ける。体当たりに注意。





「ひつじ」でTTコースを走る！

MANX TT Super Bike

コースがわかっていれば問題なし！あとはコミカルサウンドに慣れるのみ？

担当：ずるずる

コマンド忘れてませんか？大丈夫？

「ひつじ」で走るーと書いておきながら、その「ひつじ」にできなきゃ意味はな〜い！

というわけで今回も「ひつじ」にするためのコマンドを載せておきましょう。

まずコインを投入後、コースをセレクト。次にミッションセレクト画面になったら、ギアボタンの㊤を2回、㊦を2回、そしてバイク本体を左、右に倒し、ブレーキ、アクセルの順でONにすると（セレクト時間中に！）「メェ〜」という鳴き声が聞こえるはず！

こうなれば入力成功！

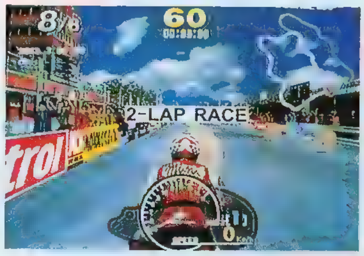
スタート直前の画面に切り替わったとき、バイクが「ひつじ」になっているはずだ。

自分は？「ひつじ」の上ー！

「TTコース」を「ひつじ」で走る！

さあ「ひつじ」でTTコースを走るぞー！

スタート前にまずレッドゾーンギリギリまでアクセルを空けてスタートシグナルを待つ。青になったら…GO！



「ひつじ」の群集に混じってスタートを待つー

レースモードでプレイをしている場合「ひつじ」の群集の後ろから追い上げる形となる。

コミカルなサウンドに少しコケそうになるが、そんな中でもできるだけ集中し、混戦の中を走り抜けていく。

ノーマルのマシンよりややグリップ力がないためか、鈍い感じがするが、それはいつもよりも早い対応で対処するようにしていく。

スタートするとしばらくストレートを走る。少し曲がったり、道幅が狭くなったりすることに気をつけ、他の「ひつじ」にぶつからないよう気をつけ、どんどんパスしていく。

この長いストレートでどんどん加速（パカパカパカとすっげえ速い足音で！）してくると、1つ目のカーブ、きつ〜い右カーブへやってくる。



な〜んか隣りの「ひつじ」のほうが大きくない？



コマンド入力が成功すれば、こんな絵から始まる！



「ひつじ」の上のライダー、耳をつかんでいるのわかる？



この角度なら耳をつかんでいるのがわかりやすいかも！



かなり手前でブレーキをかける—アクセルを緩めてブレーキをかけるのが普通だが、効率は悪いが、楽にコントロールするため、アクセルは全開のまま、ブレーキをかける方法で減速し、インへ切り込む。



長いストレートを終え、右カーブへ。一気に減速し進入だー

1つ目の右カーブを抜けるとすぐ左へ。少し走ってまた右（ややきついので注意ー）、さらに少し走ると再び右カーブへ。このあと左へ曲がるので、右へ切り終えたあとのラインの変更に遅れが出ないように対応する。

キミはそれで本当に満足なのか!?
突き詰めろ！ハイブリッド攻略


暗い森の中を爆走！この左カーブの先にジャンプ大あり！

暗い森の中へ少し入ると、目前に盛り上がる部分が見えてくる。ここでジャンプ！

ジャンプは真っすぐ飛ぶようにし、着地時にバランスを崩さないようにする。

このジャンプ、右寄りから走り、そのまま右寄りに着地しよう。

着地した先にちょっときつめの右カーブがある。


ジャンプ台へ。真っすぐ飛ぶこと！超重要！

長いこともあってずっとインに張りつくのが難しいため、進入時に減速する。

そうすればまずふくらまずにその次の緩い左カーブのイン、ラインを楽に変えていける。

どんどん加速していくと、道が急に右、左と曲がるところへやってくる。ここがシケイン！


ジャンプ後、少し減速し、インとキープしていく。

このシケイン、斜めに走り抜けるイメージでOK。へたにバイクを倒していくと思い切り建物にぶつかることがあるので注意したい。

ここを抜けると長い右カーブへ。

進入前にアクセル全開のままブレーキをかけ、スピードを殺してから進入。

すると安定してインをキープできる。だんだん加速し、ふくらんできたところで次の左カーブのインへ移れるのが理想だ。



シケイン侵入！ここから右斜め前へ走り抜ける！


長い右カーブへ。少し減速し、インをキープしていく。

軽く左へ曲がったあとジャンプ台へ。ここは右寄りから中央へ抜けるように飛ぶ。

ジャンプ後、少しずつ右へラインを変え、ヘアピン前のきつい右カーブのインへ突っ込んでいく。


小ジャンプ後、右カーブのインへ。少しふくらんで次の準備。

ミドル＝イン＝インでこの右カーブを抜けたらすぐヘアピンのインへ向け、バイクを走らせ、思いきりバイクを傾け、ヘアピンのインへ飛び込んでいく。すぐバイクを起こし、後ろ足のスライドを止めて立ち上がり、先へ進む。

道なりに、そしてインを突きつつ、最終コーナーへ。

TTコースの最終コーナーは、かなり減速が必要。

アクセルをハーフぐらいに開け、ブレーキをかけ、170km/hぐらいまで落として進入。アクセルをハーフのまま1つ目を抜け、アクセルを全開にし、左、右と切り返してストレートへ抜けていく。

さあて、ピットに入るか！


ヘアピンは、かなり手前からインに入るようにすること。



170km/hにして最終コーナーへ進入すれば安全だぞ！

ピットもある！でも入る意味は特になし！

とくに意味はないが、このTTコースにはピットがある。入ることができるかなあ、なんて思いつつ入ってみるとパイロンを飛ばしつつ…おっ！入れる！でも何もなくそのまま全開でピットを走り抜け、またパイロンを飛ばしつつコースへ戻ることができる。

本当に意味がない！でもまあ、対戦で走っているとき、ここを使って抜く（ジャマな対戦相手もいないので楽に抜けられる）ことが可能。みんな同じ考えしていると、ピットロードは大渋滞状態＝大クラッシュなんてことも！

対戦ならではの出来事だけどこれもまた面白いかも。

このピットロードを使ってライダー交代するも可能だぞー


ピットロードからコース。全開で走り抜ける意味は…。



オラオラ〜！と声が聞こえてきそう！通信で使えそうだね。

テクニカルコースに挑む！

ACE DRIVER VICTORY LAP™

とにかくカーブが多い！
まずは安全運転でコース視察から

担当：ずるずる

カーブの多さがこのコースの特徴！

いよいよ一番難しいコースに入るぞ！

左下にあるコースを見て思うことは…「カーブ多すぎ！」って感じじゃないかな。



コースが狭く感じられるのは、周りの風景のため？

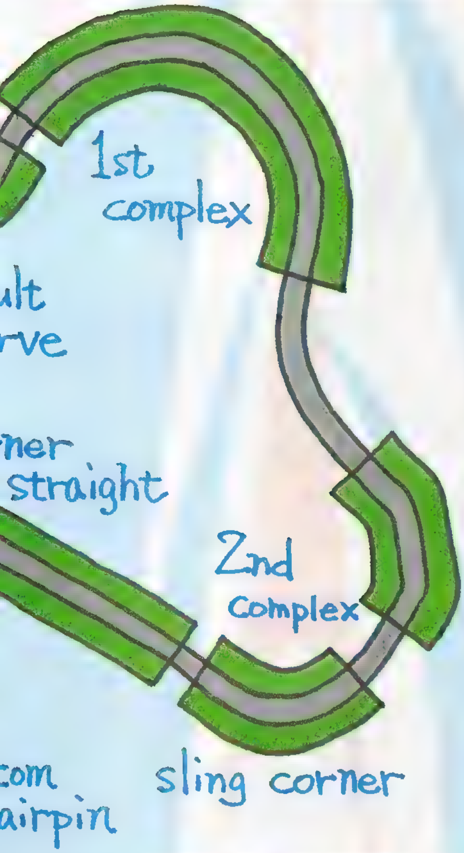
「こんなの覚えきれな～い！」でもすぐでなくてOK。少しずつでいこう。

テクニカルコース「キャピタルシティサーキット」

スタートすると最初緩く、後半きつくなる左カーブへ。



序盤、軽い左カーブから長い右カーブへ…。



アウト寄りを走ってきつい部分をアウトから入れるように。

左カーブが終わるとすぐ切り返して右への長～いカーブへ。長い分、やはりしっかりインを突いて走らないと大きくタイムに影響してくるので注意したい。

軽く左へカーブしたあと、右へ2回、キュッキュッと曲がるカーブへ。ここは1つ目をアウト寄りから入り、2つ目のインを抜けるようにし、1つの弧にして走り抜ける。

その先には、きつめの右カーブが待っている。手前のカーブのインを抜けたあと、すぐアウトに寄り、アクセルオフで安全に進入する。あわてていると手遅れになるぞ。

ちょっとしたストレートを走った先にヘアピン！アクセルオフのフルブレーキで進入。オーバースピードにならないようにし、抜けること。

このヘアピンを抜けると小さいカーブの連続地帯。

最初は来るカーブ来るカーブの対応に追われるが、アクセルを少し緩めることにより安全な走行の中で少しずつコースの展開、流れを覚えていくようにする。このとき、背景を覚えることも重要だ！

ヘアピン後、大きく右へ曲がったあと、左、右、左と流れ、前半にあった複合カーブよりもきついものが現れる。

早めに減速し、これに対応。ぶつからずに抜けることを優先し、その先の左、右、左の展開へ移っていく。

どんどん加速していったあとにあるカーブは、かなりき



長い右カーブを終えると軽いS字カーブへ。



ちょっとしたストレートを走ってヘアピンへ進む。減速準備！



ヘアピンでクラ～シュ！しっかり減速して復起せねば！

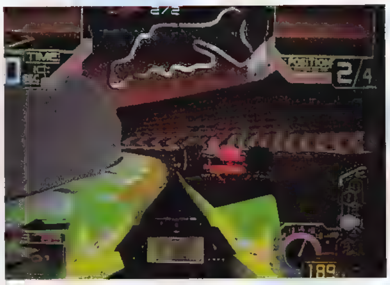
つめのもの。かなり手前で減速を行い、右へ曲がっていく。安全に減速を行うことでオーバーランをなくす。

次の右カーブも同じ感じだ。だが、すぐ左へ切り返すことを忘れないこと。この左カーブ、それほどきつくない。


さあコーナー群へ突入！安全にスピードを落として走るべし。

緩い左カーブをしばらく走った先には、バスストップシケインのようなカーブ地帯へ。

このシケインは、右、左とズレたあと、左、右と元のラインに戻る感じだ。


コーナー群を走る！エスケープゾーンが少ないことを忘れるな。

さすがにここはしっかり減速をしないと抜け切れない。

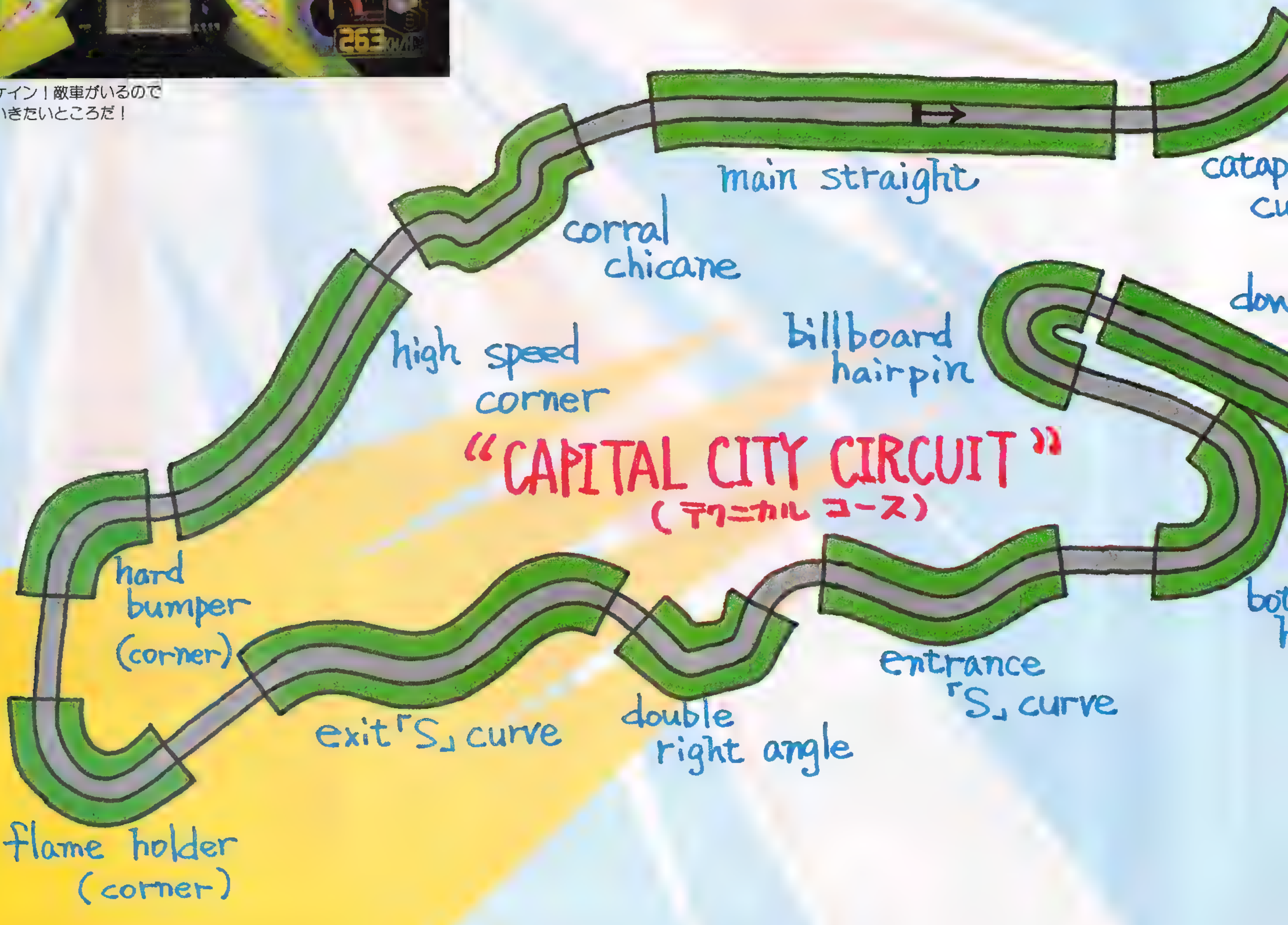
ただ慣れることで通過スピードを上げることは可能だ。


さあ残すところわずか。最後のシケインまでに抜ける?

このシケインを抜けると、最後の緩～い右カーブが待っている。これをしっかりインから抜けるとメインスタンド前のストレートへ出る。これで1周終了だ。

きついヘアピンやシケインは覚えやすい。問題は、中盤から後半にかけて存在するコーナー群。1つ1つ覚えるのは大変なので、3つのカーブを1つの流れで覚えていく方法がいいだろう。


さあシケイン！敵車がいるので安全にいきたいところだ！



夏はスタグラ!!

STAR GLADIATOR

スターグラディエイター

今回は編集部内でも特に人気の高かったキャラ4人の魅力を大公開。

FINAL CRUSADE

担当：借金

不思議な輝きを放つ剣の使い手!!



妖しく光る剣を意のままに操る漢、それがハヤトだ。

肩口まで破れた服を着ているあたりは渋いいでたちをしており、腕の方も幾多の真剣勝負をくぐり抜けてきたのがわかる程優れている。彼らのやっていることは正に試合である。

ハヤトの愛剣は、ハヤトが構えると剣がもの凄く長くなるのだ。リーチはもちろんだがもしかすると破壊力そのものが上がっているかもしれない。とても魅力のあるキャラである。





構えをとると剣が長くなる!!

剣だけでなく当然蹴り技もたくさんあるのだが、得意とするのはやはり剣。上から横からそれは見事に相手を斬り裂くぞ。そして相手との間合いを一瞬にしてなくしそのまま斬り捨てる突進系の技も数多く用意されている。剣術の恐ろしさと強さがハヤトと出会うことで判るに違いない。

対戦中のキャラ名の真横にマークがあるのを見てほしい。確かなことは言えないがこれは惑星か地域を表す印であると思われる。つまりハヤトは逆三角形マークの惑星もしくは地域の出身で、その国を代表して闘っていると推測できる。同じマーク同士の対決やライバル関係となるマークの試合などハヤトとの相関関係も気になるところだ。



一気に間合いを詰めて切り裂く突進系技も多い。

全身を鎧で覆っているビルシュタインも、ハヤトとのつながりは特別深そうな感じである。キャラの相関関係は、その全貌が明らかになった時に紹介しよう。まずは自分がどのキャラを選ぶかが重要だ。

不思議な輝きを放つ剣、そしてその剣を使いこなすハヤト。剣の達人と共に宇宙空間へ腕だめしといこうぜ!!



突進斬りからの連続斬り。この速さは見切らせない。



何やら深い因縁がありそうなこの二人。スタグラはストーリーも見逃せない。



相手の体にプラズマが走る。やっぱり剣は格好いいぜ。



リング同様、攻めには欠かせないキック攻撃だ。



ふ、太ももの感触が…。



グキッ、無念なり…おいおい俺はもう反省…。



ボキッ、好感すら持てる妥協なきファイト。

リングを操る艶やかな女戦士



ジューンは、リングを片手にこの闘いに名のりを挙げた女戦士。コスチュームは極めて軽装、割と生身に近い体で闘っているが、それもそのはずジューンの武器はリングだけではないのだ。ジューンは機動力を生かした攻めとその体から繰り出すキック攻撃を非常に得意としている。破壊力よりも機動力を重んじるジューンだから蹴り技の充実さには納得がいく。その他の技とのコンビネーションも、速い技があってこそ生きるというもの。そう言われればジューンが軽装なのもうなずける、要は斬られなければいいわけだしね。

ではジューンのどの辺に魅力があるのか探っていこう。



鎧を着ているキャラがいる中この格好では少し不安!?

機動力があるから技も当然ながら速いものが揃っている。リングを使った攻撃もそうだしキックも速い。だが剣に比べると、やはりリーチの短さが気になってしまう。間合いを詰めるのに使うのはⒼを使った特殊移動とダッシュだが、ジューンはそのほかにも用意されている。相手に対して前斜め横方向に移動する片手側転がそうで、うまく技をよければ、相手の背後をもとることができるスグレもの。いろんな使い方ができそうだ。



相手の斬りを読んで側転。タイミングバッチリだ。

機動力がとかく目に浮かぶジューンだが、実は投げ技も豊富。しかもその一部には、関節技という格闘技ライクな一面も持ち合わせている。関節技と言っても力を使うものではなく、重力やリングなど、使えるものを最大限に活用して成り立っているものなので、見ていて不満は生じない。機動力で相手を翻弄しておいて投げよう。

技の中には、特殊な条件を満たした時にしか成立しない投げなんてのも存在する（条件というのは、例えば背後投げは当然相手の後ろからしか投げれないよね、だからこの時の条件は自分が相手の後ろにいることだね）。ジューンのクラッチも特殊な条件でしか決めることのできない技。ジェーンをメインで使おうと思っている人は、こんな技もあるんだってことを、頭に入れておいてほしい。別に難しそうだから違うキャラにしようとか、深読みはいらないぞ。



相手の腰に乗って…、



ボキッ、リングを使ってへし折っちゃった。

他にも相手のあごを砕くサマーソルトキックや、不用意に背後をとられた時に活躍するムーンサルトキックと、魅せる技も結構用意されていて、オールラウンドに闘えそうな雰囲気は今からある。機動力を使ってどこまで勝ち進むことができるか、ジューンと一緒に旅立とう。



よく見るとジューンも逆三角形のマークが…ハヤトは仲間なのカライバルか、つながりが気になる。

空中のエキスパート 怪鳥ゼルキン



第一印象で一番人気の高かったキャラがこのゼルキンだ。羽を広げ空を自由自在に移動でき、他のキャラクターにはない行動範囲を持っていることが人気の秘密だろう。

ゼルキンが空へ飛び立つ手段は、ジャンプとスーパージャンプの2種類があり、その高さは2倍近くの差がある。そしてジャンプ中にゼルキンがとれる行動は、地上で普通のキャラが出せるコマンド技の数くらい選択肢がある。ジャンプ中にさらにジャンプすることも可能だし、その場に止まったりダッシュすることもできる。空中専用の技も当然用意されており、扱い方が極まってきたら、かなり猛威を振るうことは容易に予想できる。しかし異色キャラだけに熟練するためにはかなりの努力が必要とされるだろう。

空中戦ももちろんだが、地上戦もゼルキンらしい技が用意されている。地上の敵を空中に放ってから下から回転斬りを叩き込む技や、思い切りよく羽を広げ地上で羽ばたくことで相手に風圧を与える技などゼルキンならではの攻撃をしてくれる。地上でのダッシュも移動距離が長いと飛びながら寄ってくるのだ。さすが怪鳥と言ったところか。

プレイしてみた結果、ゼルキンはただ鳥だから空を飛べる、という行動に意味を持たない、操作に理不尽感があるというようなことはまったくない。空中戦に新たな要素を加え、空を飛ぶことに意味を持たせ勝つために空を使うのがゼルキンである。

空中を使った新たな戦略を求めゼルキンと共に闘ってみるかい？



空をフィールドにすることができる唯一のキャラ。



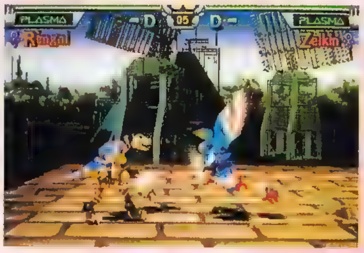
空中で一時的に止まる空中浮遊。



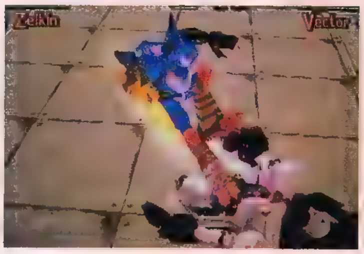
相手に次の行動を読ませないのは、地上も空中も一緒。



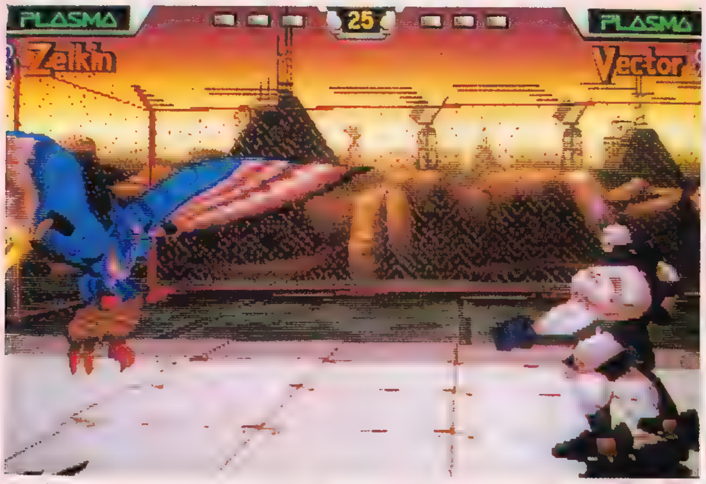
片手で握る斬り技に強そうな剣が格好いい。



あまり長いと空中に浮いてしまう。



どんな時も隙は見せない。地上は特に慎重に。



風を巻き起こす。放っておくと相手はどんどん後ろに運ばれてしまう。



空中戦はお手のものだ。



円盤を両方とも揃えて一体どんな攻撃がくるのか？

スーパーヒーローは歯が命!!

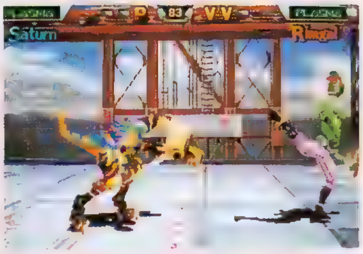


スタグラの中でも一際目を引くのがこいつ、サターンである。サターンの特徴は、一見ピエロを思わせるいでたちと、とんがり頭に常に絶やさない笑顔が挙げられる。攻撃方法は、円盤状の武器をなんとヨーヨー代わりに使用して攻撃するという新しさ。動きは、パッと見で異様な空間に引きずり込まれてしまう妙なダンスを踊りながら移動してくれる。サターンはどこをとってもある種一流である。

サターンも逆三角形マークがついているので、ハヤト、ジューンと同じ惑星・星系の出身ということになりそうだが、一体どういうつながりがあるのか興味が募る。またサターンのようなキャラが闘う理由というのも非常に気になるところではある。



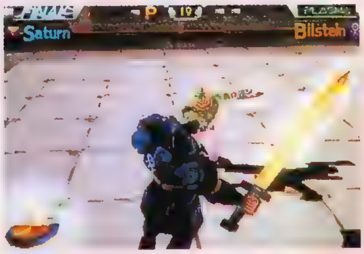
効果音が何とも言えない技。



勢い余って行き過ぎてしまった。

ヨーヨー炸裂

とにかく奇妙なサターンだが、ヨーヨーの腕前はかなりの一級品。股抜きも犬の散歩も何でもござれの暴れっぷり。しかもリーチの長さは恐ろしい程長く、技のスピードもかなり速い。



ヨーヨーを伸ばす分リーチはかなり長い。



ダンスとヨーヨーの場合。

手を横に伸ばし円盤を手に持ったまま、相手に回転しながら突っ込んでいく、まさにロシアの筋肉ダルマが使っていたあの技のような動きも、サターンはお手のもの。とんがり頭で空中を泳ぐように突進する技など、気持ち馬鹿っぽくて見事に愛すべきキャラクターとして存在している。

しかしその実力は、すでに上位クラスに入るのではという声もあがっている程の人気者。

スーパーヒーローサターンを使いこなして、君も街中でとんがろうぜ。



ダブルラリアットのサターンバージョンといった感じ。



こちらは股スカシ。やはり妙なキャラだ。



お馴染み犬の散歩。

600馬力以上のスーパーカーで全開だあーっ!!

Super GT 24h

レースの緊張感をゲームに取り入れたゲームが登場！ノーピットで走り切れるかな？

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる

GTカーレースが舞台！

市販車のベースにしたマシンで行われているレース「GTカーレース」をご存じかな。

市販車というと、普段街で見かける車のこと。そんな車を勝つためにチューニングアップし、レースをしているのが「GTカーレース」だ。

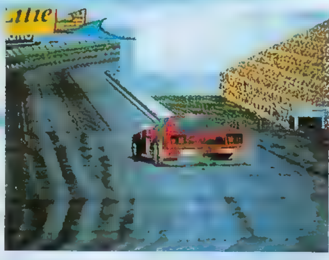


デモシーンでは、いろいろな角度からマシンが見られる！

GTカーレースを舞台にしたこのゲーム、ただコースを選び、車を選んで走り切るだけではない。なんと車に耐久力なるメーターがあり、クラッシュなどのミスの度にダメージを受けていき、一定の値を超えるとハンドリングが鈍くなり、ピットインしなければならなくなるのだ。

「ただ速いだけじゃあダメ！上手に走らなきゃ！」

そんな緊張感の中を600馬力を超す車で走るのだから、ハンドルを握る手が震え出すこと間違いなし！



ライブでこんなシーンが見られれば…と思うのはワガママ？

コースは2タイプ

このゲームの舞台となるコースは、1つの島の中に存在し、その島の中に短いコース（大きなバンクのあるサーキットコース）と長いコース（山岳地帯、海岸線を走る公道コース）の2つのコースが作られている。

前者の短いコースが初級コース、後者の長いコースが上級コースとなっている。

初級コースのほうが5周設定、上級コースのほうが3周設定となっている。

コースは2つしかないが、この2つのコースを逆走するモードもあるので、全部で4つの遊び方が存在することになる。将来逆走するために地形も覚えねばならない？



ショートコース。右下のピンクになっているところがそれだ。



ロングコース。ショートコースを少し走って山を越え、戻る。

選べるマシンは4タイプ

さて自分の乗る車はというと、全部で4タイプ存在する。

大きく分けて初級者用と上級者用とあり、さらに細かいところで性能が変えてあったりするのだ。



ビギナー用のマシンその1。なんとか7に似てる？



ビギナー用のマシンその2。これはなんとかF1かな？



エキスパート用のマシンその1。NSなんとかだねこれ！



エキスパート用のマシンその2。なんとか40かなこれは！

コントロールのしやすいのはさすがに初級者用だが、速く走るのであればやはり上級者用を選ぶことになる。早く上手になってドライブしたいところだ。

でも車の性能より、ドライバーの腕が重要かも？

ニューゲームジャングル

ショートコース

初級者にもすぐ走ることができるよう、走りやすいコースレイアウトがされているのがこのコースだ。



さあショートコーススタート！5周でのレースだ！



スタートしてすぐのカーブはバンクカーブ。アウト側が速い？



減速をするとマフラーから炎が出る！カッチョイイー

メインのスタンド前をスタートするとすぐ左へのカーブへ。そのカーブ、30度も傾くバンクカーブとなっている。

ちょっときつい左カーブを抜けると立体交差へ。この立体交差を抜けると右への最終コーナーが待っている。これを抜けて1周終了。あと4周。ミスなく走り切れるか？

初級者用とはいうものの、意外に完走は難しいかも。

ロングコース



ロングコース中盤。山岳コースならではの迫力！

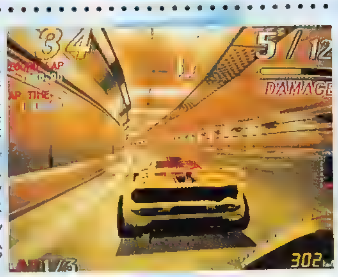
ロングコースは、ショートコースの30度バンクを過ぎた先のカーブから分かれる。

そこからは公道のコースとなり、タイトなカーブが続く山岳地帯へ入っていく。

当然右や左への変化プラス、アップダウン、そしてトンネルが加わるため、反射神経を頼りにする走りはダメ！しっかりコースを覚えて、事故らないようにしないといけない。



周回を重ねると夜へ。灯台の灯りがグルグル回る！



ホテル街を抜け、トンネルへ。そして表側へ戻る。

山岳地帯を抜け、島の反対側に出ると高級ホテル街の中を走る。

気分がよくなりそうな雰囲気だが、自分はレース中！そんな余裕はな～い！ひたすらゴールを目指して走るのみ！

ホテル街を走り抜けると再び山岳地帯へ。そしてメインスタンドへ戻る。

周回するごとに刻々と景観が変わるのも見逃せないぞ！



走ることが面白く感じる！

なんといっても車を壊さないで走ることの面白さがいい。とにかく先へ！と考えているとガードレールにぶつかるなんてことは日常茶飯事！


ダメージを受けていくと…こんな風になる！ピットインして直さねば！



ピット入口でミス！ドッカーンとクラッシュ！

「クラッシュできない！」緊張感に耐えられるかが勝負！

発売は7月の予定だ！

芸が細かい数々の演出

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG™

正統派アクションゲームがやってきた。ゲーム性、演出ともに一級品なのでもうやるしかない

担当：やんぐまん96&MVP

死にゆく強者(もののふ)たちに乾杯

戦場を舞台にした、超ヘビーなアクションシューティング、メタルスラッグ。ゲーム性だけでも十分におもしろいのだが、最大の魅力は、細かな出演にあると思う。今回は特にアクションの多い、敵兵士に注目してみよう。



命懸けでメタルスラッグを破壊しようとする、兵士たち。

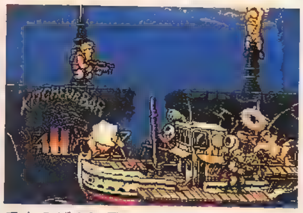
僕らはみんな生きている！（戦場の日常）



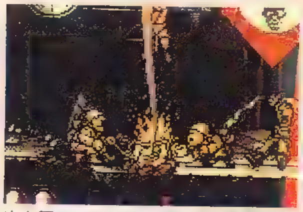
心落ち着く、自分だけの空間。しかし、敵は容赦なく襲ってくる…。



ピンチとなれば、即逃げる。これが戦場だ！



兵士のバカンス。一時の平和だが…。



火を囲んで、一服する兵士。非常にノーマル。

兵士死にっぷり劇場



ショットガンでミンチになって死亡。大爆殺。



メタスラに潰されて死亡。プレイヤーが狙わないと、意外と見れない。



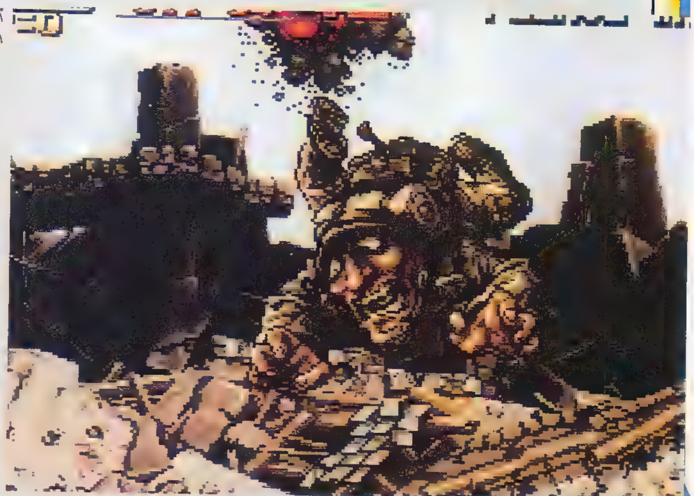
ナイフに刺されて死亡。稀少度は低め。



まあ、非常にノーマルな死にっぷり。



火炎放射器で焼かれて死亡。火だるまにかなり力入っている。



一部限定の、超レアぶっ跳び死亡。見れない可能性もあり。



焼け死にⅡ。一部限定のレア（非常に貴重）な死にっぷり。

演出に気を配れ MISSION 1

1面はそんなに難しくないので演出をよく見ていくといい。例えば手榴弾投げた後とかね。
担当：MVP

1面ということでそれほど問題のある面ではない。基本操作を覚えるのにちょうどいい面である。

基本操作

自分の弾の撃てる方向は上下左右の4方向である。下に撃つにはジャンプしなければいけないぞ。

また[H]のマシンガンをとれば、全方位に攻撃が可能だ。斜めに撃つには、上から横にレバーを入れると、弾を撃ちながら横になっていくのである。


基本的に4方向しか撃てない。

基本的に落ちている武器は強いのでどんどん使っていこう。

〈BOMB〉

これはCボタンで出る手投げ弾のこと。これは威力があるのでどんどん使っていこう。普通の考えだとどんどん溜め込んでいってしまいがちであるが、面クリアで初期状態の(10発)に戻ってしまうので使い切ってしまったほうがいい。特にボス戦では有効である。

〈伏せ〉

レバーを下方向に入れれば伏せる。弾をかわすのに使っていこう。斜め下に入れると前進できるが、この時は弾を撃てないので注意。

〈斬る〉

敵に近いと自動的にこれになる。斬り殺せば点数が3倍入るぞ。


点数×3。稼ぐか？

基礎操作はこんなところ。さっそく攻略に入ろう。

●攻撃ヘリまで

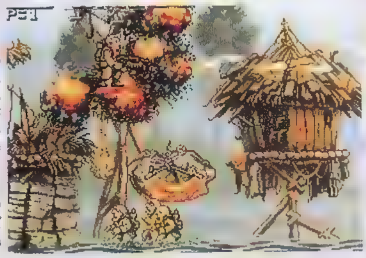
特に問題はないだろう。基本操作に慣れておこう。少し注意したいのは写真のように高い位置にいて下に敵がいる場合。突然手榴弾を撃たれることがあり危険。ジャンプ下撃ちで倒そう。

さて潜水艦の残骸を抜けると上からヘリがくる。こいつはボムをぼろぼろと落としてくる。上撃ちをしつつ少しずつよけていこう。いちおうボムは撃ち落とせるぞ。

●ボスまで

水辺が舞台となり家屋が建ち並んでいる。ここは水に入っても平気なので実質水を歩いていくか家にどんどんジャンプしていくかの2つのルートがあると思っていいだろう。おすすめは家をつたっていくルート。いつでも下に降りれるし、トラップで敵を倒せるからだ。


危険な状況。下撃ちを使え。


トラップで殺す。ゲリラっぽい戦術だ。

トラップとは岩石を縄で引っぱり上げてある奴。これは近くにある黄色のタルを壊すと、その爆発で縄が切れ岩石が落ちるのだ。これで下の敵を倒すことができる。

ザコで注意するのは横の潜水服を着た奴。こいつはジャンプしてきていきなりデカイミサイルを投げてくるのだ。常に弾を撃っていればそんなに問題はないと思うが。

そしてメタルスラッグの登場だ。

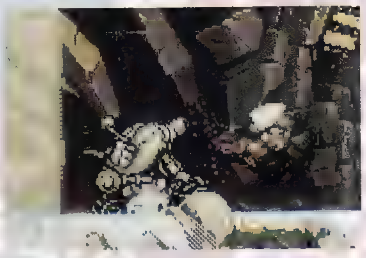
メタルスラッグ

強力な助っ人メタルスラッグ。こいつは強力な弾を撃てるし、Cボタンで主砲を撃てる。この主砲の攻撃力は超強力なので使いこなしたい。しゃがむこともジャンプすることもでき、かなりアクション性能の高い戦車であろう。

ダメージをうけると左上の体力ゲージが減っていき、やばくなると赤く点滅する。この時はすぐにBボタンで脱出しよう。そうしないと爆発にまきこまれてしまうぞ。

またA+Bでメタスラアタックという捨て身の攻撃もできるのだ。

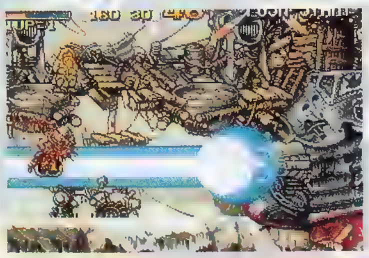
このメタルスラッグに乗ればもうボスまで一気にいける。

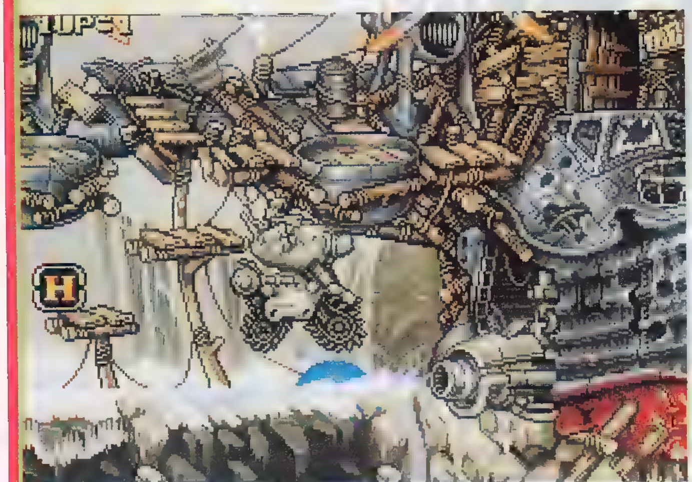

主砲いっとけ!!

1面ボス

こいつは放物線をえがく弾を3発1セットでどんどん撃ってくる。主砲を全弾撃ち込んでやろう。ある程度ダメージを与えるとボスの砲身が光りレーザーか弾を撃ってくる。レーザーはしゃがんで、弾はジャンプしてよけよう。

これで見事1面突破だ。


レーザーはしゃがみ…


弾はジャンプでかわせ。ボスの砲台の高さに注目しよう。

テンポよくすっきり
ストームブレード

すぐにボスに会えてなおかつどんどん破壊できる。テンポがよくさくさく進めるぞ。

担当：MVP

ビスコからの新作「ストームブレード」は一見普通のシューティングだが、どんどん先に進めて気持ちのいいシューティングである。今回は紹介も兼ねつつ前半3面のうちの1面を攻略していこう。

ランダムな前半

前半3面はロシア、アメリカ、イラクの3つがランダムで構成されている。どの順番になるかはわからないのだ。その中で一番難しいと思われるイラク面を今回は攻略していくぞ。

と、その前に自機について話しておこう。自機は零戦がいい。その理由は、
①ショットが強い
②ボムの威力が強い
③当たり判定が小さい
である。
それではいってみようか。



いかすぜ五十六。

イラク面

このゲームの全体的な特長に、「道中のザコ戦はそんなにキツくない」というのがある。普通に右に左に動いて撃ち、弾をよく見ていればまず死ぬことはない。



ここは注意しよう。中央でレーザー戦闘機を相手にする。

このイラク面には石油コンビナートがあり、これに邪魔されてザコが撃ちにくい。比較的押され気味になるので注意しよう。

まず中央と左からアイテムを出すキャリアが出る。左のは堅いので、まずは中央のものを壊しその後左の奴の相手をしよう。

少し進むと左側に戦車が大量に出現する。左側を処理しつつ右に出る戦闘機を注意しよう。

戦車地帯が終わり中央にアイテムキャリアが出てきたら注意。まずこのアイテムキャリアを壊し右から出てくる戦車を少し撃ちにいく。ちょうどこの時自機の前のほうに少し堅いザコがいる。このザコにかまっていると左右からレーザーを出す戦闘機が出現してきてかなりつらくなってしまうのだ。固いザコにはかまわずに少しずつ画面中央に向かう。レーザー戦闘機が出終わるまではあまり中央から動かないようにすればOK。

ここを抜ければあとはボスまで問題ないだろう。

BOSS B-1Bランサー×3

3機が相手になるが、よく見てみると色が違う。この色には意味があるので、まずは緑色の奴以外を倒すようにしよう。

〈3機の時〉

この時は写真の位置で弾を撃っていればOK。緑色以外を狙うこと。



ここでよけるのだ。

〈2機の時〉

2機になると一度左右に消えてから出てくる時の攻撃がいやらしい。緑色じゃないほうが、

・上ラインから出てきた時

まずはボスに合わせて自分も動いていく。少し遅らせて動いていきばらまき弾を誘導しておく。そして端までくると奴は下に降りてくる。この時は奴と中心線を合わせ画面下よりも少し上でよける。



ばらまき弾を中央付近にまとめるのがコツ。

今度は下のラインから上に上がっていくが、この時は中心線より自機1機分くらい上に位置しておけばOK。

・下ラインから出てきた時

下ラインから上にいく時は中心線にあわせておけばOK。上ラインから下ラインにくる時は中心を合わせ画面下より少し上にいればいい。

〈1機の時〉

攻撃法は以下の通り。
①3WAYばらまき。画面中央でよけるといい。
②両翼からばらまき。引きつけつつ移動しよう。
③バーナー攻撃。緑色を残した理由がこれ。
④16WAY弾×3。奴に合わせて動いていくといい。
⑤6WAY×3。よけにくいので端で弾の外側をよける。
⑥5WAY+4WAY。中央から少しずつ奴に合わせて動いていく。

〈パターン1〉

④→⑤→②→③。⑤の6WAYの外をよけていくために④の時に奴に合わせていくのだ。

〈パターン2〉

⑥→⑤→①→②→③。これも⑤のために⑥の時に奴に合わせていく。

⑤、⑥の攻撃以外の攻撃は楽。

これでこのボスは大丈夫なはず。ポイントは緑色を残すことだ。次回は前半3面のうち残りの2面を攻略していくぞ。



よけにくいがこの後の⑥の攻撃よりはまし。



外側を大きくよけてしまおう。

また来年？

スーパーリアル麻雀PVI

本誌では紹介していなかった新キャラを中紹介。

担当：松山三郎

やってきたラスボス

いままで沈黙を守り続けたPVI最後の謎、それが今回紹介するクリス・ガーランド嬢である。一見して分かるように、シリーズ初登場の外国人キャラー

ミョーにニホンを曲解したスタイルで颯爽と登場。もちろん、その怪しげなファッションの下にはバケツ4杯分の鼻血を保証するナイスバデが隠れておる。こーゆーゲームに登場する金髪女性はスタイル抜群と決めた業界の暗黙の了解に感謝せねばなるまい。

ここまでたどり着いた人はヒシヒシと感じていると思うが、このクリスも生半可な麻雀の腕じゃー勝つことすら難しいし、エモーションシステムのハートマークをフルにすると決意した日には、それこそ地獄が待っていることだろう。とにかく、運と勘と店員を味方につけて（ランクを下げてもらおう）、ただひたすらに財力の続くまま、打ち続けるしかあるまい。

ガラスの靴コンテスト当選者発表!!

応募者殺到の「PVIガラスの靴コンテスト」でしたが、意外と正解率は低かった…。ちなみに正解は…、

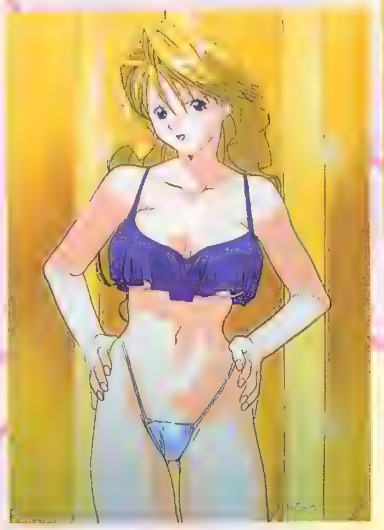
タマミ＝2番、22・5cm。
ゆかり＝1番、23・5cm
真理＝2番、23cmでした。

特に足のサイズが相当難問だったらしく、三択でも良かったかな?と反省しきりです。編集部での相談の結果、全問正解者以外からも抽選で当選者をセレクトする事にしました。ゴメンナサイ。では、当選者発表いってみようー

①PVI基板…浦口雅弘君
②PV取り込みセル画…中尾早人君(唯一の全問正解者)、新保剛君、谷口郁君、鈴木真君、向井貞君
③タマ等身大POP…小泉辰生君
④ゆかり等身大POP…石井優果君
⑤真理等身大POP…中岡史郎君
⑥豆本1巻…山本相さん、阿久津昌也君、石川洋明君、田村慎介君、加藤久也君、和泉大作君、佐藤信久君、岩原勇君、水谷幸生君、宮崎一雄君
⑦豆本2巻…有馬憲太郎君、市川修君、向川原謙君、柿原誠君、相良哲史君、坂野将史君、佐藤智昭君、鈴木克宜君、橋詰まゆみさん、吉村悠介君
⑧豆本3巻…浅生勝彦君、川原誠君、斉藤剛君、佐東大介君、竹村知恵さん、立山義隆君、藤田誠朗君、松森弘樹君、水野学君、吉本朗君
⑨PVIテレホンカード…片岡洋平君、岡部知行君、松本光史君、木宮晋吾君、堀越浩崇君、森美之君、越之達祐君、内間浩二君、西之園祐貴君、横山敏雄君
⑩サターン版PVIポスター!…久保歩君、園田剛君、秋山憲司君、市村政明君、稲葉輝文君、他30名
⑪手作りPVIバッジ…相根健一君、瓦之秀爵君、宇野清人君、西尾直富君、永野俊輔君、

みんなオメデトー!!





すっごく面積狭い下着なんですけど。もちろんお約束として、この先は君の目で確かめてくれい。

わりとスパッと景気良く脱いじゃうナリよ。



不敵に登場!! ショーマンシップ旺盛だ。





挑戦的な所もまたよし。麻雀画面でもアグレッシブ。



長じゅばん?違う。

2本目はクイズはゲームだ!



©I'MAX

アイマックス新作の1本目は、クイズに答えながら女の子を着せ替えて遊ぶクイズゲームだ。好みの娘を着せ替えよう。

担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡

絵合わせパズルで対戦する!

ジグソーパラダイスは、その名のとおりジグソーのような絵合わせパズルをモチーフにしたテーブルゲームである。

このゲームの面白いところは、1人プレイでも、CPUが対戦相手となってくれるので、手軽にパズル対戦ができてしまうという点である。CPUとの対戦は、時間内により早くパズルを完成させたほうが勝つという明快なルール。



パズル対戦。CPUとのタイム争いだぞ。

誰でもすぐにプレイできるぞ。

対戦してくれるCPUキャラクターは、日本全国にいるパズル自慢という女の子たち5人。この娘たちと対戦して勝つことが目的だぞ。

パズル対戦に見事勝利すると、ご褒美グラフィックが拝めていい感じだ。北は北海道から南は沖縄まで、各地名にあった設定の女の子たちが待ち受けているぞ。この女の子たちの設定がまた笑わせてくれるので、下の設定を読んでからプレイすることをオススメするぞ。



全国の5人と順番に対戦。北から南下していく。

アイテム攻撃が勝利のポイントだ!

対戦中は、プレイヤーはいくつかのアイテムを使用することができる。

このアイテム、敵のパネルを破壊したり、敵のカーソルを遅くしたりと、非常に役立つ代物なので、ぜひ活用しよう。アイテムの使い方が、このゲームの決め手となるぞ。

ただし、CPUのほうもこれに対抗して同じくアイテムを使ってくるので、まさに対戦!っといった雰囲気にさせてくれる。パズルの絵柄も何パターンかあって、何度もあそべるようになっているので、見かけたら即プレイ。

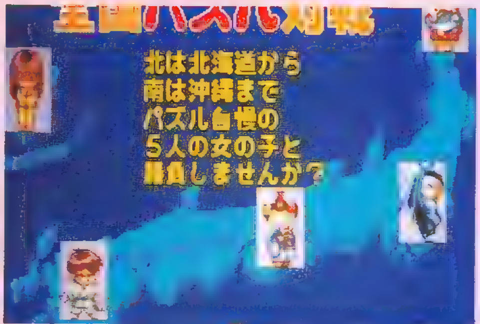


対戦中に使えるアイテムは5種類の中から4つを選ぶ。



絵柄の種類も色々ある。2回負けたらゲームオーバーだ。

全国のパズル自慢の女の子と対戦





南国夏美(ナンゴクナツミ・沖縄県)

いつもお魚とたわむれているエコロジー派のゲーマー。お魚が好きでもカマトトではない成熟した美女。

駄洒落のセンスが散々だが、割とまともな設定。



北海道子(キタウミミチコ・北海道)

いつもシャケを手放さないシャケ・フェチな女の子。あごがないのは愛敬か。

シャケ・フェチというマニア心をくすぐる設定(笑)が泣ける。寒くないか?



桜島 柔(オウシマヤワラ・鹿児島県)

柔道一直線な女の子。一升ビンの中身は爆発のための起爆剤。得意は寝技。

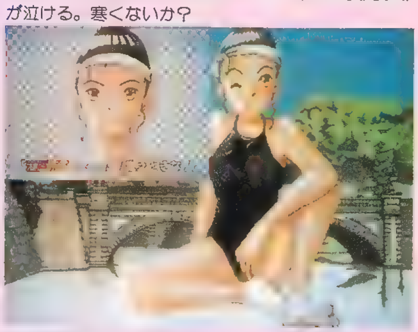
しかし切れた設定だなあ。酒飲んでいいのか。



平安舞子(ヒラヤスマイコ・京都府)

日本舞踊からお茶、はてはお座敷芸までをマスターした京都美人。外国人の人気は一番。

舞子だけに舞妓さんというまたおちょくった設定。イカスぞ。



江戸京子(エドキョウコ・東京都)

お祭り好きでゲーム好き。花火のようにアイテムを炸裂させる爆弾女。

一番まともな設定のお祭り娘。下町風が今のはやりなのか?

ニューゲームジャングル

アイマックスの新作2本まとめて紹介



©I'MAX

2本目は、対戦形式のパズルゲームだ。全国に散らばったパズル自慢の女の子5人と対戦して見事勝ち残ればご褒美が。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

クイズに答えて女の子を選んじゃおう！

今度のゲームは、クイズゲーム。クイズに答えていくごとに、好みの女の子を選んだり着替えたりすることができる、一風変わったタイプのクイズゲームだ。目的はあくまでも着替えであり、決して脱がすことじゃないので注意してくれ（でも脱ぐ）。

クイズのノルマを達成すると、色々な選択肢が登場する。



ゲームはクイズ。いろんなジャンルの問題が5000問以上。

初めは、女の子（3人いる）の中から好きな女の子をセレクト。続いてコスチューム（制服・普段着・バイトのユニフォームの3種類）をセレクトする。

最後にバストのサイズ（BカップとEカップの2タイプ）を選んだら、いよいよサービスグラフィックが登場する。

このグラフィックは今までに選んだとおりのグラフィックとなり、全部で3人×3種類×2タイプ×脱衣2種類（チラリとポロリ）の、36種類もあるのだ。



ノルマを達成すると、着替えモードに突入。さあ選べ。



問題の解答スピードが速いと、こんな風にボーナスがあるぞ。



選んだ服によって、グラフィックが変化。重要な選択だ。

プロフィール紹介

●成沢美貴・神奈川県出身のウインドサーフィンやラクロスが得意な、活発さあふれる女の子。

●伊藤恵理子・兵庫県出身で読書と占いが趣味。眼鏡をかけているが、その下には自分でも気づかぬ美貌が。

●竹田早智子・東京都出身。貯金と切手収集が趣味。花屋でアルバイトしている清純・堅実派。でもやるときはヤル。

●清瀬麻理（出題者）・ロンドン出身。フルートと温泉巡りが趣味。学校では風紀委員を務める優等生。でも髪の毛は金髪（脱色？）・カールだからあなどれない。

清瀬麻理（17歳・A型）



ちなみにこの女の子たちは、アイマックスの美形女性社員をモデルにしたというから驚きだ。プロフィールもリアルとかいう話。本当にホントだったらなんかわかんないけど困っちゃうよね。ア[illegible]

あと、この「ジグソーパラダイス」と「クイズ彼女が？に着替えたら」は、アイマックスのシステム基板「M.A.C.S.ボード」を利用している。この2つのゲームは、まとめて一つの基板にカセットで入ってしまうのだ。

[illegible]ドンドンカセットが出てくることを[illegible]しよう。

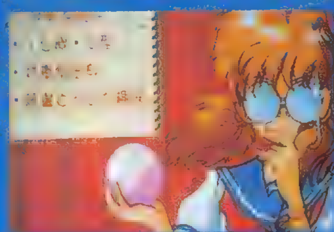
気になるゲームの発売のほうだが、[illegible]らない。期待して待とう。

竹田早智子（16歳・AB型）





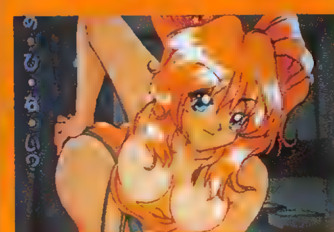

伊藤恵理子（16歳・O型）





成沢美貴（15歳・B型）



世の中カネ!!(なのか?)
もうぢゃ

チャコ銭を育ててさっさとお札に両替しちゃえ!

担当：モジャリ屋

基本のハナシ

Aボタンで左回転、Bボタンで右回転というのはもう間違えないで使いこなしているかな？

ランクが上がってコインの落下スピードが上がってくると、左右の移動がとてもしづらくなる。それで思わず変なトコロに落としてしまうこともあると思うが、接着前に回転させる時間が少しある。

図Aを見てほしい。この図にある通り、落としたコインの両側が埋まっていても、接着前なら回転させることが可能だ。つまり上下の入れかえができるというワケ。この場合、AボタンかBボタンのどちらでもいいから、1回押すだけで上下の入れかえができる。慌てて、回すつもりで2回押さないようにね。

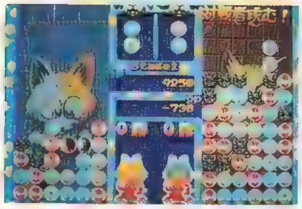
それからもう一つ重要なことがある。B図を見てほしい。これにあるように、コインをたての状態で落としたとき、となりのコインが接着する面より1段分だけ高い場合がある。こんな時は回転を利用して、乗り上げることができるのだ。これはいろいろ使い道があるので、覚えておいて損はないぞ。

さらにこれを利用して、レバーを入れっ放しにしてもう1度回転させることによって、図にあるようにコインの場所を移動させたりすることができる。

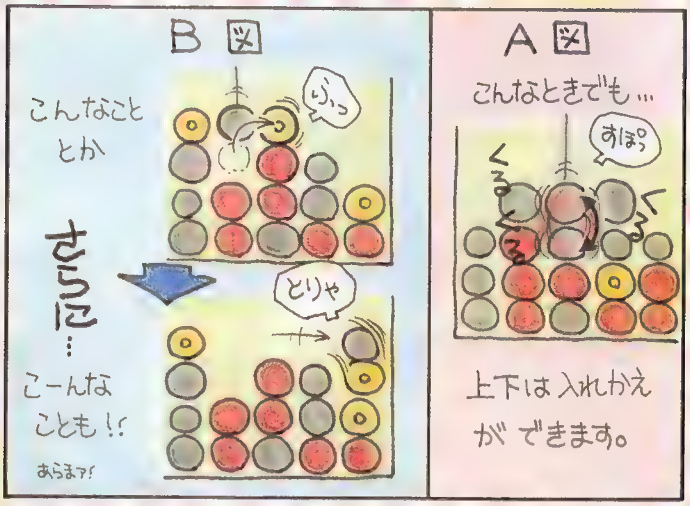
後々、コインの落下速度が速くなればなるほど、使うことも多くなると思うので、練習してみよう。



対戦モードでは、ボム犬の存在を忘れちゃダメだぞ。



うまく回転させて、隣のコインに乗り上げてしまえ。



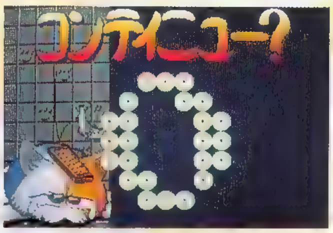
(図A)

隠しゲームは横シュー

このゲームの中に、隠されたもう1つのゲームが入っているらしいという話は、前の紹介コーナーでもしたと思う。今回はそれがどんなゲームなのか、ということとその隠れゲームモードに入る方法を教えよう。

まず本来この隠れゲームモードに入るためには、「ひとりプレイ」のコンピュータ対戦モードで、最後まで勝ち抜かなければいけない。クリアすればヒミツのコマンドを知ることができるのだ。

しかしここでは、そのヒミツのコマンドをこっそり伝授しよう。



この時にすかさず同時押し！すると…。

まず、普通にゲームをスタートさせて「ひとりプレイ」を選択し、さらにコンピュータ対戦を選択しよう。そしてワザとコインを積み上げてゲームオーバーにしたら、画面に出る「コンティニュー？」のカウントダウンがゼロになるのに合わせて1P側のABボタンと2P側のABボタン4つすべてを同時に押そう。

こうすれば、もうぢゃタイムアタック横シューが始まるぞ。少しでも早くボスを倒して点数アップにつなげよう。ボスを倒すまでにタイムオーバーになってしまうというキミは、パワーアップアイテム「ボム犬」をちゃんと回収しているかな？

かたまって出現するザコ編隊をまとめて全部撃つと、ボム犬が出現する。これをどんどん取ってパワーアップしていけば、自機のショットがより巨大に、強力に成長していくのだ。そうなれば、時間的にはわりとラクにボスを倒すことができるはずだ。

ただ、このタイムアタックモードの自機はデカい！ザコ編隊をムリヤリ誘導しようとすると、けっこう弾をくらいやすい。一発でもくらったらショットパワーがもとに戻ってしまうので注意が必要だ。

はじめザコを下にひきつけて、撃ちながら上によけたら、そこからまた下に、という感じで誘導して、出現するザコ編隊すべてからボム犬を回収しよう。それができるようになったらシメたもの。びっくりするほど大きく育ったショットで、ボスを瞬殺だ！



わりとデカい当たり判定に、はじめは苦労するかも。



このボスをやっつければ、くつりあ〜だ。

マルゲ屋札幌店

6月22日オープン!!

お待たせいたしました!!マルゲ屋がいよいよ北海道に上陸!!当店では、絶好調のゲーメストを始め、コミックゲーメスト、ゲーメストＥＸ、ゲーメストワールド、さらに各種攻略本、ビデオ、ゲームミュージックＣＤ、同人誌、そして人気上昇中のマジック・ザ・ギャザリングなどなど…、もちろんマルゲ屋オリジナルグッズも盛り沢山！ご満足まちがいなしです!!



オープニングセール

★マルゲ屋恒例の福袋［オリジナルテレカ・マグカップ・クリアファイル・メストバインダー・タオル・キーホルダーなどの中から何点か］
★ＭＴＧ(ﾏｼﾞｯｸ･ｻﾞ･ｷﾞｬｻﾞﾘﾝｸﾞ)大好評の日本版と英語版、価格も品揃えも大満足！
★ときメモ商品も、ものすごい！［制服・フィギュア・ピンバッジ］
★ゲームソフト、ＣＤ、ＶＴＲ、ＬＤ、その他ゲームキャラクターグッズ

オープニングイベント

★6月29日(土)　コミゲで「ＫＯＦ'94外伝」を好評連載中の鷹岬諒先生「ＫＯＦ'94外伝4巻」発売記念サイン会
★6月30日(日)　コミゲの餓狼伝説シリーズで人気爆発のＭＯＮＤＯ恵先生「餓狼伝説スペシャル全1巻」発売記念サイン会

ときメモグッズ入荷

ＵＦＯキャッチャーにて新製品の電卓、大人気のマグカップ等を入荷。またポスタードリームでもついにときメモがやってきた。両方ともたくさんあるのでメモラーの人は、やるしかないっ!!

●営業時間　11：00〜19：00
●住　　所　札幌市中央区南2条西1丁目1番地　宮本ビル2階
●電話番号　011-233-0238



おかげさまで10周年！

どうも、あ・り・が・と・う!!

読者の皆さんに支えられてゲーメストは10歳になりました。ほんと――にありがとう!!これからも頑張っていきます。200号にむけて…、21世紀にむけて…、20周年にむけて…ね。ところで5月10日に10周年のお祝いをしました。ゲーメストOBの皆さん、ゲーメストを売って下さってる書店、取次の皆さん、メーカーの皆さん等に集まっていただきました。そこでもバーチャ2の対戦をして盛り上がっちゃいました。



●美しくなった梨香ねいもかけつけて、大抽選会の発表をしてくれたのだ！



●司会のおふたり。パンチUFOさんと吉田ぶきみさん。楽しいコンビでした。



●大集合したゲーメストライターOBの皆さん。「よく言えば個性的、ホントのことを言えばわがままな皆さんだった。でも心からありがとう」（社長談）



●カプコン坂井昭夫取締役の祝辞。ゲーメストとの長いつきあいをお話いただきながら、温かい励ましの数々ーガンバリマス!!



●社長あいさつ。「今日はトチらなくておもしろくなかった」と言われ大喜び。



●初代編集長植村伴北さん。創刊時19歳。6畳ほどの事務所と社長、専務の年齢を見て、「やっていけるかなー」と不安に思ったと。確かに…。



●ハテ？なにを観て笑っているのでしょう？このにぎやかな面ぶれ。



●格闘家の佐竹雅昭氏は本誌のライターです。セガ開発陣のトップとなにやら…。



●コナミの皆さん。いい笑顔です。ときメモのせいですね。



●初代のゲーメストアイランド担当者「オタヤン」が感謝状を受け取る。「稿料、安かったなー」とつい本音…。



●昨年度のゲーメスト大賞作「バーチャファイター2」で対戦中のキャサ夫。調子はバッチリ！



●なんと松下電器さんの徳永さん、東芝のテレビが当たってしまいました。

-GAMEST 10th Anniversary-

GAMEST EXPO

NEWS -Vol.2-

開催まであと1ヶ月半に迫った、夏休み最大のゲームイベント『GAMEST EXPO』。前号でその全貌が明らかになったわけだが、そのなかでも特に読者からの反響が大きかったのが、新旧アーケードゲーム名作100タイトルを一挙に揃えた「ゲーム・カーニバル」のコーナー。どんなゲームが置かれるのか非常に気になるところだと思われるが、まずは下の写真を見てちょうだいな。

幻のゲーム ここに現る！





ウォーッ! なんとテーブル筐体ではないか。これはびっくり。実はこれ「ゲーム・カーニバル」内の"幻のゲームコーナー"に置かれる作品の一部。左はナムコの78年度作品「ジービー」右は任天堂の79年度作品「スペースフィーバー」。どちらも当時の雰囲気そのままで楽しめるんだ（コンパネ部分が特にすごい！カルチャーショックもの）。これをプレイするだけでも行く価値十分。こんなチャンスはもう2度とないぞ。さぁ、キミも迷わず『GAMEST EXPO』へGOだ！

●期日：96年7月27日（土）、28日（日）
●会場：東京流通センター第一展示場A・Bホール
●時間：10：00～17：00（1日目）、9：00～16：00（2日目）
●入場料：前売り一 800円、当日一 1000円（税込み）

※前号で販売開始した前売りチケットですが、大好評につき、申込期間を延長！前号に綴じ込んだ「GAMEST EXPO」専用振込用紙にて、7月20日（金）の消印有効で引き続きお買い求めになれますので、ドシドシご応募ください。また、前号を買い忘れたという方もご安心を！次号のゲーメストにも、再度前売り用の振込用紙がつきますので、こちらをご利用ください。
多数のご来場、心よりお待ちしております（コスプレイヤーも大歓迎！）。

○主催：新声社ゲーメスト ○協賛：トライアミューズメントタワー、（株）TAMAYA、（株）ティー・エム・シージャパン、（株）TMファクトリー、ゲームセンターディスコ
なお、このイベントに関するお問い合わせは、編集部 03（3293）9324 まで。

怒涛の増刊告知ページ

ゲーメストムックシリーズ発売予定

第172話
僕も私も腹いっぱいでムックはむ一食えん

さて、ゲーメストムックを夏休み前に続々と発売するらしいので、またまた私、人生末路がムック班に突撃インタビューを敢行したいと思います。

スーパーリアル麻雀PⅥの巻

人生末路（以下人生）　オッスまた会ったな、もうお馴染みの人生末路だー今回は「スーパーリアル麻雀PⅥ」ムックの編集者に進行状況をインタビューに行って来るぞー！ ごめんくださーいーPⅥのムックのことわかる人いませんかー!?…あれ、誰もいないのかな。あっ、悪代官さんだれかPⅥのムックの担当編集者はいませんか？

悪代官　…ああ、奴のことか…奴なら㋘屋の倉庫にいるぜ。

人生　なんでそんな所にー

悪　ククク…行ってみればわかるさ…。

人生　う〜ん、PⅥの編集と倉庫…謎だ。よしーとにかく行ってみよう。

（人生君ダッシュ!!）

ここがマルゲ屋の倉庫か。んっ、何か音がする、行ってみよう。「カシャッ、カシャッ―」ここか、音のする所は。すみませーん、PⅥの編集の人いますかーー

ジョリー（以下J）　ひっー

人生　こんな所で何をしているんですかー

J　あ〜、おどろいた、㋘屋の女の子が来たと思ったよ。

人生　何でそんなにおどろくんです？

J　だって、セル画100枚ぐらいあるんだけど、こ〜んなセル画見られたらちょっとバツが悪いじゃない？

人生　おおっ、すごい。確かにこりゃ…ムフーンー

J　大丈夫？末路君ーとにかくオレ…PⅥには命かけてるからじゃましないでくれ!!バタンッ!!

人生　やばい、目がマジだ…結局何も聞けなかったけど、とにかくすごい量のセル画だったなあ、こりゃ何かと期待できそうだ!!

ストZERO2の巻

人生末路　さて、お次はストリートファイターZERO2ムック担当に、どんなホンになるんだか聞いてみるス犬？チュースーどんな感じ犬？

ザンボット　クハァー犬にインタビューされるようになったとは…俺もくるところまで来たって感じ？

人生末路　今の気持ちは犬？

ザンボット　クハァー跳び込みD&D®ムックキャンセル、着地ZERO2ムックが連続ヒットって感じでフゥ。その他のプロジェクトの雲行きも怪しくて…ゲージMAXオリコン準備完了ってココロ。

人生末路　発売日が10日しか離れてないっスからね犬。

ザンボット　クハァーD&D®の残務でヒイヒイいってるうちに、ZERO2の締め切り1週間過ぎてるし…、しかもなんだかんだとキャラが多くて18キャラでしょ？もう、それだけで300ページに迫る蔵王定食特盛りって感じで。また、キャラそれぞれに担当つけちゃったもんだから、ライターも18人、ライターの顔覚えるだけでクハァって感じっスよ。ま、それだけに、やり込み度では負けないっスけどね。

人生末路　ではこのホンのウリをどうぞ犬。

ザンボット　クハァー読破する奴がいたら見てみたいってほどの充実攻略は今さらいうまでもないか。とりあえず攻略に関しちゃウチのホンで安定でしょ。キャラ紹介イラストはカプコン描き下ろし、表紙もカプコン描き下ろし、さらにポスターもカプコン描き下ろしで、後は僕の筆下ろししてくれる女性募集ってとこですか。

人生末路　いいたいことはそれだけか、お調子もの犬！

D&D®の巻

人生末路　で、D&D®だ。

アナ松　なんか前にもこんな出だしの回があったな。どーでもいいけどこの名前の略しかたひどくない？

人生　アナーキャー松井。略せばアナ松。安定だろ。オレの名前だってわずか7行目にして早くも略されているぞ。

アナ　まあ、いいか。ムックの紹介といこう。今回はとにかく濃いよ。対戦格闘と違って本つくんのも楽勝と思ってたオレが甘かった。完成度を上げようと思ったら、もう天井知らず。データ、資料面だけでも整理するだけで死ぬかと思った。しかもライターの入れ込みぶりがすさまじく、もう納得するまで原稿書き直すわ、プレイのビデオ撮り直すわ。一つのゲームを取り上げた本としてはある種究極形であると断言しちゃうよボカァ。

ほう、そりゃすごい。あ、オレの名前もうなくなってるじゃん。ま、とにかく期待できるわけだ。

ア　うん。攻略面以外の世界観部分もやたら力入ってるので期待してちょーだい。あと、表紙はカプコンさんの描き下ろしだよ。

O.K.トム、さっそく買いにいってくるぜ。

ア　トムってだれだよ。

サイキックフォースの巻

人生末路　ん？悪代官と測健、ミッキーが屋上で仕事もせずに遊んでるよ。何やってんだか？

悪代官　遊んでるとは人聞き悪いな。これも仕事だよ、お・仕・事。しかし、我ら新声サイキッカーの秘密を見られたからには貴様を生かしておくわけにはいかない。切腹だーー安心しろ、介錯は俺がしてやろう。辞世の句を聞いてやろう。読んでみろ。

人生末路　そんなご無体な。

測健　うむ、そのへんにしといてやろうじゃないか。我ら新声サイキッカーの実験台になってもらおう。

ミッキー　俺の力で、世界中の女の子を都内土地付き一戸建てを持つ、美人でグラマーで、ハイレグが好きで眼鏡が似合って、しかも俺様だけを好きな子だらけにしてやるのだ〜!!

人生末路　こ、壊れてる。

悪代官　おい、俺様の人類世界制服化計画はどうするのだー

測健　お、俺の肉球と三つ編みと如月さ…。

人生末路　仲間割れしとる…。しかも全然サイキッカーじゃないよ。こいつら。

新声サイキッカー一同　ふふ、能ある鷹は爪を隠す、だ。

われらの超能力を前に恐れをなしたな。この溢れんばかりのパワーは、サイキックフォースムックに反映させるべく活用されているのだー

ミッキー　そう、そのついでに俺たちの計画も着々と進行させているだけのこと。

測健　うむ、とにかくキャラクターの隠されたプロフィールやらあまたの資料など盛りだくさんナリ。

悪代官　とにかく買って損ナシー本誌でやるキャンペーンの資料にも最適だ。

人生末路　なんかすごい自信だけど、期待していいってことだね。

新声サイキッカー一同　当たり前だのクラッカーー

ゲーメストムックVol.34



ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ
好評発売中
定価:1480円

ゲーメストムックVol.35



ストリートファイターZERO2
好評発売中
定価:1380円

ゲーメストムックVol.36



スーパーリアル麻雀PⅥ
発売日:6月17日
定価:1800円

ゲーメストムックVol.37(仮)



サイキックフォース
発売予定日:7月上旬
予価:1280円



▲ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 ©SNK 1996

◆怒濤の大攻略！

発売直後の今こそ極めろ！
ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝(NEO·GEO CD)

タイムアタックへの道
モータートゥーングランプリ2(PS)

一気に行くぜ！　エンディング!!
鉄拳2(PS)

目指せ最強のダークストーカー
ヴァンパイアハンター(SS)

まだ精霊王になっていないキミへ…
THOR～精霊王紀伝～(SS)

もうゾンビもこわくない!!
バイオハザード(PS)

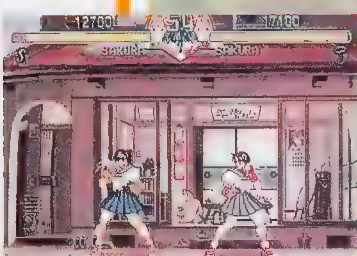
我が日本帝国軍に栄光あれ！
大戦略プレイヤーズスピリッツ(PS)

本当の自分を探す旅は続く…
ブルーフォレスト物語(SS)

まだまだ足りねぇ!!
バーチャファイター2(SS)



◀モータートゥーングランプリ2
©Sony Computer Entertainment inc./©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY



▲ストリートファイターZERO2
©CAPCOM

◆より詳しく！新作情報!!

ストリートファイターZERO2 (PS/SS/SFC)
TOBAL No.1 (PS)
SEGA AGES/アフターバーナー (SS)
女神異聞録ペルソナ (PS)

ほか、攻略から最新情報まで、満足度100%!!

毎月第2・第4金曜日発売

GAMEST EX

Vol.17　6月28日(金)発売！　定価480円(税込み)

※内容等は変更になる場合があります。


THE KING OF Fighters '96
TM


CAPCOM
カプコンの人気キャラが
パズルゲームで新登場！
ンが！…夢の対決！
で勝負！
SAKURA
SCORE
0034065
CPS II
第16弾
●ビギナーでも操作は簡単！「タメ」て自由自在に強力な連鎖攻撃を繰り出せ！ ＜パワージェム・システム＞
●キャラ独自の攻撃特性やオリジナルの攻撃、反撃で戦略を編み出せ！ ＜カウンタージェム・システム＞
●他の追随を許さない超美麗グラフィックに加え、いたるところにパロディや「お遊び」が満載！
Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。



画面は開発中のものです。

ゲーメスト
July 1996 7.15
No.174
平成8年7月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第15号通巻第174号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-7／15　©SHINSEISHA 1996　Printed in Japan　T1022443070555